SIBERUZAYDA MACERA DOLU BIR YOLCULUK

Jos de Mul

ÇEVİRİ

Ali Özdamar

Siberuzayda

Macera Dolu Bir Yolculuk



KitapYAYINEVİ

KİTAP YAYINEVİ – 172
DOĞA VE BİLİM DİZİSİ – 14

SİBERUZAYDA MACERA DOLU BİR YOLCULUK / JOS DE MUL

ÖZGÜN ADI
CYBERSPACE ODYSSEY
KLEMENT YAYINEVİ, HOLLANDA

ESERİN TÜRKÇE BASIMI
NEDERLANDS LITERAIR PRODUCTIE-EN VERTALINGENFONDS
DESTEĞİYLE GERÇEKLEŞTİRİLMİŞTİR.

ÇEVİRİ
ALİ ÖZDAMAR

YAYINA HAZIRLAYAN
NİHAL BOZTEKİN

TASARIM DANIŞMANLIĞI
BEK

GRAFİK UYGULAMA VE BASKI
MAS MATBAACILIK A.Ş.
KÂĞIT HANE BİNASI
HAMİDİYE MAHALLESİ, SOĞUKSU CADDESİ NO. 3
34408 KÂĞITHANE
SERTİFİKA NO. 0905-34-000415
T: 0212 294 10 00 F: 212 294 90 80
E: INFO@MASMAT.COM.TR

1. BASIM
MAYIS 2008, İSTANBUL

ISBN 978 975 6051-89-4

YAYIN YÖNETMENİ
ÇAĞATAY ANADOL

KİTAP YAYINEVİ LTD.
KÂĞIT HANE BİNASI
HAMİDİYE MAHALLESİ, SOĞUKSU CADDESİ NO. 3/1-A
34408 KAĞITHANE İSTANBUL
T: 212 294 65 55 F: 212 294 65 56
E: kitap@kitapyayinevi.com
W: www.kitapyayinevi.com

Siberuzayda *Macera Dolu* Bir Yolculuk

Jos de Mul

Çeviri
Ali Özdamar



Kitap Yayınevi

Çevirmenin Notu

Metinde çevirmenin türettiği ya da başkalarınca türetilen ve Türkçede henüz yerleşmemiş birçok yeni kelime ve terim var. Bunları her defasında metin içinde dipnotlarla açıklamaktan kaçınmak ve metinde fazla kesinti yaratmamak için kitabın sonuna bir Türkçe-İngilizce Küçük Terimler Sözlüğü eklemeyi uygun gördük. Yine metin içinde sıkça geçen internet, enformasyon kuramı, bilgisayar, felsefe ve göstergebilim vb. alanlara ait, şu ya da bu ölçüde yerleşik terimleri de, kavram kargaşasından kaçınmak için bu sözlüğe dahil ettik. Sözlükte yalnızca İngilizce karşılıkları verilen terimlerin açıklamalarını büyük ölçüde metin içinde bulacak olan okurun, bir çevirinin sınırlarını aştığından kimi terimler için başka kaynaklara da başvurması gerekebilir.

Bu çeviride Yunanca özel adlar ve kelimeler, dilimizde *Poseidon, mimetik* ve *mimesis* olarak yerleşmiş bulunan birkaçının dışında Türkçe çevriyazı kurallarına göre yazılmış, ancak bu kelimelerin alışılmış Erasmus sistemine göre yazılışları dizinde ilgili kelimenin yanında ayraç içinde belirtilmiştir.

Joep, Joris ve Elize için

İÇİNDEKİLER

Hâlâ keşfedilecek başka bir dünya var, üstelik birden fazla!
Haydi filozoflar, atlayın gidelim!
NIETZSCHE

Analog Önsöz

Bu kitap bir büyüden doğmuş, siberuzayda neredeyse on yıl süren bir yolculuğun kayda geçirilmesiyle oluşmuştur. Yolculuğumun başlangıcı 1990'ların başında Dünyayı Saran Ağ'ın (WWW) ve sanal gerçekliğin ortaya çıkışına rastgeldi; o tarihte grafik tarayıcılar tek boyutlu, metne yönelik interneti iki boyutlu bir çokluortam aracına dönüştürüyor ve sanal gerçeklik, kullanıcıları bilgisayar ekranı vasıtasıyla üç boyutlu bir dünyaya götürmeyi vaat ediyordu. Bir zamanlar bir bilimkurgu fantezisi olan şey birkaç yıl içinde milyonlarca kullanıcı için gündelik bir gerçeklik haline gelmişti. Başka birçok kimseyle birlikte, tam etkisi hâlâ görünmez olan, ama karşı konulamaz şekilde dünyayı ve bizleri temelden değiştireceğini sezdiren bir şeye tanık oluyordum. Mondoo 2000, bOING bOING ve Wired gibi dergiler bu teknolojik devrime eşlik eden coşkulu beklentilerin şevk dolu sözcülerine dönüşüyordu.

Bugüne gelindiğinde, on yıl sonra, siberuzayın birçok bakımdan bu şekillenme yıllarında birçoklarının umut ettiğinden bir hayli farklı geliştiğini gözlemlemekten kaçınamayız. 1960'ların karşı kültür hareketinin siberuzayda hissedilen idealist ve bir dereceye kadar safiyane ruhu, 90'larda Silikon Vadisi'nin hiperkapitalizmi karşısında büyük ölçüde yenik düşüyordu. Siberuzay göz açıp kapayıncaya kadar reklamlara boğuldu ve sanal dünya giderek çokuluslu şirketlerin denetimi altına girdi. Bilgisayar korsanlarından ve internet eylemcilerinden küresellik karşıtlarına ve siberteröristlere varıncaya kadar hâlâ inat eden karşı güçler ve 90'ların sonunda *dotcom* ekonomisinin patlak vermesi ticarileşmeyi geçici olarak yavaşlatıyor, ama durdurmuyordu. Bu olaylar siberuzayın gündelik hayatımızın ötesinde özerk bir serbest bölge değil, günlük gerçekliğimizle sımsıkı iç içe geçmiş bir alan olduğunu gösterdi. "Siberuzaya göç"ümüz sırasında çevrimdışı birçok karakter özelliğimizi, örgütsel yapı ve önyargımızı da yanımızda götürdük, ama buna karşılık sınai makineler, araba ve uçaklar, ses ve video cihazları, cep telefonları, banka kartları, gözetleme kameraları, oyuncak ve silahlarda, ayrıca kalp atışını ayarlayan aletlerde ve tam elektronik kulaklar gibi implantlarda kullanılan sayısız çipin yardımıyla, siberuzay da günlük hayatımızı yoğun bir şekilde sömürgeleştirmeye başladı.

İnsanoğlunun siberuzaydaki *odissia*'sında[a] gezginlerin birçoğunun beklediği ve umut ettiğinden –her *odissia*'nın kaderidir bu– farklı bir rota oluşmakla birlikte, [bu yolculuğun] dünyamız ve bizler üzerindeki vurucu etkisi yine de çok büyük. Günlük hayat ile siberuzayın birbirlerinin alanlarına tecavüz etmesi, basitçe "ekrandan içeri" girmeyi reddederek ya da bilgisayarlarımızı kapatarak siberuzaydan geri çekilmemizi imkânsız kıldı. İsteyerek veya istemeyerek çevrimdışı kalanlar bile (dünya nüfusunun büyük bir bölümü hâlâ bu ikinci gruba ait) giderek siberuzayın etkileriyle karşılaşacaklar. Geleceğimizin bir sibergelecek olması bana kaçınılmaz geliyor. Söz konusu geleceğin tam olarak neye benzeyeceği hâlâ belirsiz, çünkü bugün ve yarın yapacağımız seçimlere bağlı olacak bu. Ama yeni fırsatlardan tam anlamıyla yararlanmak istiyorsak, siberuzayın dünyamız ve bizler üzerindeki etkisini anlamaya çalışmak zorundayız. Bu kitapla, bu göreve katkıda bulunmayı umut ediyorum.

Bu kitabın yazılmasıyla sona eren *odissia*, yalnız bir serüven değildi. Birçok insan bana eşlik etti ve yol boyunca yardımlarını esirgemedi. Başta, Rotterdam'daki Erasmus Üniversitesi Felsefe Fakültesi, Enformasyon ve İletişim Teknolojisi Felsefesi Araştırma Merkezi'ndeki (jICT) meslektaşlarım ile öğrencilerime teşekkür etmek isterim. Kısmen üniversitenin, kısmen de Hollanda Bilimsel Araştırma Örgütü'nün (NWO) çabaları ve Hollanda hükümetinin birkaç bakanlığının verdiği araştırma görevleri sayesinde, jICT ilham verici bir fikir laboratuvarına dönüştü. Hollandalı meslektaşlarım Hans Achterhuis, Maarten Coolen, Paul ile Valerie Frissen ve Arre Zuurmond'a da sundukları değerli görüşler için teşekkür borçluyum.

Siberuzaydaki maceralı yolculuğum aynı zamanda birçok yabancı meslektaşla temas kurmamı sağladı. Bu kitaptaki bölümlerde anlatılanların çoğu başlangıçta ya ders olarak verildi ya da yayımlandı. Söz konusu metinleri elinizdeki kitaba uyarlarken aşağıdaki kişilerin yararlı yorumlarından yararlandım; kendilerini minnetle anıyorum: Daniel Andler (Paris), Curtis Carter (Milwaukee), Hubert Dreyfus (Berkeley), Aless Erjavec (Lyubliyana), Jale Erzen (Ankara), Luciano Floridi (Oxford), Jin Huimin (Beyjing), Karl Leidlmayr (Innsbruck), Brian Loader (Middlesbrough), Catheri-

a Yun. Maceralı yolculuk –ç.n.

ne Maurey (Paris), Ewa Rewers (Poznan), Dierk Spreen (Berlin), ayrıca Hiroshi Yoshioka (Tokyo) ve Yun Dong Hee (Seul).

Oğullarım Joe ile Joris ve kızım Eliza, siberuzaydaki gezintilerim sırasında benim için önemli birer rehber oldu. *Myst, SimCity* ve *AlphaWorld*'ün sanal dünyalarında birlikte çıktığımız keşif yolculuğunu zevkle hatırlıyorum ve onların, monitör kuşağı olarak, bu dünyalarda hiç çekinmeden dolaşmaları bana pek çok şey öğretti. Ben –kitap dünyasının tipik bir ürünü olarak– hâlâ elkitabını okurken, onlar genellikle labirentlerin içinde yollarını çoktan bulmuş oluyorlardı ve bu kitaba, yalnızca değinilen elektronik kaynaklara (@) işaretiyle link sağlayan değil, aynı zamanda okurun bu kitapta ele alınan sanat çalışmalarının ve yazılımların çoğunu, özel olarak yorgun ve depresif okurların ise bazı kuram düşmanı oyunları indirmesini mümkün kılan bir ağ sitesinin eşlik etmesi için ilham verdiler (bkz. www.demul.nl).

The Tragedy of Finitude [Sonlu Olmanın Trajedisi] adlı kitabımın İngilizce kaba çevirisini yapan Tony Burrett, orijinali Flamanca olan elinizdeki kitabın önemli bir bölümünü de İngilizce'ye çevirdi. Aramızdaki işbirliği onun ani ölümüyle beklenmedik bir şekilde sona erdi. Michiel Wielema ve Linda Valentini kalan bölümün çeviri ve düzeltisi konusunda bana değerli yardımlarda bulundu. Bu güncelleştirilmiş İngilizce versiyonun Türkçe çevirisi için Ali Özdamar'a teşekkür etmek isterim. Hızlı kariyer sahibi biraderim Sjaak, ağ sitesindeki analog-dijital konvertörü programlama iyiliğinde bulunmak suretiyle bu kitabın dijital sonsözünü ve bu arada geleceğin tüm ikili edebiyatını okumayı mümkün kıldı. Jeroen Timmermans'a kaynakça ve yayına hazırlama konusundaki yardımları için teşekkür ederim, başka türlü bu kitabın İthaki'ye[a] ulaşması çok daha uzun sürerdi.

Siberuzaydaki gezilerim büyüleyici olduğu halde, sanal baştan çıkarıcılar Gerry[b] ile yeniden kavuşmamıza asla engel olamazlardı; Gerry, çağdaş bir Pinelopi[c] olarak gezilerimin nihai hedefiydi.

MOLENHOEK, TEMMUZ 2002-TEMMUZ 2005

a Odisseas'ın yurdu olan ada –ç.n.
b Yazarın eşi –ç.n.
c Odisseas'ın eşi –ç.n.

Giriş

SİBERUZAYA HOŞ GELDİNİZ

İnsanliğin tarihine başka bir olasi giriş

Bunlar benim ilkelerim, eğer bunlardan hoşlanmazsanız başkaları da var.

Groucho Marx

Ekran Koruyucum Üzerine Felsefi Düşünceler

Ekran koruyucunun icadı, ekranda uzun süre kalan görüntülerin istenmeyen izler bırakma tehlikesinin var olduğu günlere uzanır. Başlangıçta, belirli bir süre kullanılmadığında kapattığı ekranı bir tuş dokunuşuyla yeniden aktif kılan bir program olan ekran koruyucu, çok geçmeden süsleyici bir işlev yüklendi. Ekranı kapatmak yerine durmadan değişen imgeler gösteren programlar, görüntünün iz bırakma tehlikesini de azaltıyordu. Önceleri basit geometrik desenlerden oluşan bu imgelerin her biri, çokluortam bilgisayarları çağında birer küçük başyapıta dönüştü. Artık, tercihe bağlı olarak, bilgisayarı sualtı seslerinin eşlik ettiği bir tropikal akvaryuma dönüştürmek, Donald Duck'ın ekranı pisletmesine izin vermek ya da bir *ArtSaver* yardımıyla, işe ara verilen zamanlarda çağdaş sanatçıların yapıtlarını seyretmek mümkün. Ekran koruyucu, özgün işlevini yitirdikten sonra da varlığını sürdüren bir şeyin kusursuz bir örneğidir. Günümüz bilgisayar ekranlarında artık görüntünün iz bırakma tehlikesi yok ve şimdiki ekran koruyucu, ilk tasarlandığı zamankinden tümüyle farklı bir işlevi büyük bir başarıyla yerine getiriyor.

Basitliğine rağmen –ya da belki bunun için– birkaç yıldır kullandığım Windows 95/98 yerleşik ekran koruyucunun üzerimde güçlü bir etkisi var.[1] Ekran birkaç dakika kullanılmadığı zaman yıldızlarla dolu bir gökyüzüne dönüşüyor ve evrende büyük bir hızla yol aldığım yanılsamasını yaratıyor. Bu optik yanılsamanın etkileyiciliği şaşırtıcıdır. Aslında ekranda görünen, siyah bir fon önünde giderek büyüyen, hafif hafif titreşen birkaç

beyaz benekten başka bir şey değildir. Bu benekler, ortaya çıkmalarının ardından gittikçe artan bir hızla hayali bir orta noktadan ekranın kenarına doğru hareket eder ve yok olur. Düz yüzeydeki bu hareketlere dikkatimi vermeye çalışsam bile, üç boyutlu yanılsamadan kaçınmak adeta imkânsızdır. Gelgelelim, beni asıl büyüleyen, bu ekran koruyucunun mecazi anlamıdır. Ekranımda meydana gelen hayali kozmik uzay yolculuğu, *siberuzayda*, dünyayı saran bir bilgisayar ağı tarafından açılan bir sanal dünyada gerçekleşen bir yolculuğun mecazıdır.

Bu kitapta siberuzayın aslında ne olduğu sorusuna yanıt vermeye çalışacağım ve çeşitli tezahürlerine atıfta bulunarak, dünyayı ve bizi (daha doğrusu bunların bizdeki tasavvurunu) nasıl değiştirdiğini sorgulayacağım. Siberuzayın hayatlarımızda giderek daha büyük bir rol oynaması bu araştırma için elverişli bir durum yaratıyor.

Siberuzay yalnızca insan hayatının vuku bulduğu coğrafya ve tarihin ötesinde yeni bir deneyim olanağı sunmakla kalmayıp günlük hayatımızın neredeyse tüm cepheleriyle birtakım melez ilişkilere giriyor; yani insana ilişkin meselelerin bir kısmı sanal ortamlara taşınırken, günlük dünyamız da giderek sanal uzay ve sanal zamanla iç içe geçiyor. Başka bir deyişle, "siberuzaya göç" (çoğu zaman farkına varılmaksızın) "günlük hayatın siberuzay tarafından sömürgeleştirilmesi"yle birlikte yürüyor.

Gündelik süpermarket alışverişlerinin ücretini bir kredi kartı yardımıyla ödeyenler aslında o sırada bir yandan da siberuzayın coğrafyasonrası alanında bir işlem gerçekleştirmiş olurlar. Radyolarını açıp Erykah Badu'yu Bob Marley ile birlikte, geçenlerde piyasaya sürülen –Marley daha 1981'de öldüğünden dijital kurgunun yardımıyla oluşturulan– bir düeti söylerken işitenler, kendilerini yalnızca tarihi bir zamanda bulmakla kalmaz, aynı zamanda tarihsonrası bir duygu yaşarlar. Bu örnekler *genişletilmiş* bir alan ve zamanın çevresinde odaklanır.

Siberuzayın yeniliği ve özellikle tuhaflığı, bu coğrafyasonrası alanı ve tarihsonrası zamanı anlamayı zorlaştırır. Siberuzaya dair tartışmalarda sık sık mecazlara[2] sığınılmasının sebebi kuşkusuz budur; zira mecazlar sayesinde, alışılmamış şeyleri daha alışılmış fenomenlerle kıyaslayarak anlama olanağı buluruz. Sözgelimi elektronik *otoyollar*, dijital *kentler* ve elektro-

nik *mağazalar*'dan söz ederiz. Mecazlar temsili bir söz dahilinde bir araya getirilen şeyler arasındaki belirli bir benzeşime dayanır. Örneğin elektronik otoyoldan söz ettiğimizde, bilgisayarı bir otomobille, kablo ve telefon hatlarını bir yol ağıyla ve enformasyonu, bu ağ içinde nakledilen insan ve mallarla kıyaslamış oluruz.[3]

Mecaz, bilinmeyenin kapısını açma ve onu anlama çabamızda vazgeçilmez bir destek sunmakla birlikte, bizi kolayca yanlış yola da sürükleyebilir. Mecazlarda zaten bildiğimiz şeyler bilinmeyenle kıyaslandığından, çoğu zaman o tuhaf fenomeni bilinenden ayırt eden şey gizli kalır. Elektronik otoyol mecazı iyi bir örnektir. Otoyol ağı ile bilgisayar ağı arasındaki bir benzeşim, bilgisayar ağının taşıma işlevini anlamamıza yardım etse de, bir elektronik otoyol mecazı aynı zamanda internet trafiğinin coğrafyasonrası ve tarihsonrası doğasını örtbas eder. Bir yol ağının aksine, bir bilgisayar ağında iki nokta arasındaki mesafenin, bilgisayarın bu mesafeyi aşma süresi üzerinde pek az etkisi vardır: Evinizin bitişiğindeki bir bilgisayarda bulunan bir ağ sitesini ziyaret ederken harcadığınız zaman ile başka bir kıtadaki bir siteyi ziyaret ederken harcadığınız zaman arasında genellikle hissedilir bir fark olmaz. Elektronik otoyol mecazı coğrafi dünya ile sanal dünya arasındaki bu temel farkı gizlediğinden, bizi siberuzaya göçün ve siberuzay tarafından sömürgeleştirilmenin sosyal, politik, ekonomik, kültürel ve antropolojik sonuçlarına dair yeterli bir görüş oluşturma imkânından yoksun bırakır.

Evrende yolculuk ile ekran koruyucumda cisimlenen siberuzay yolculuğu arasındaki mecazi kıyaslama, ilk bakışta gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki farklar için de geçerliymiş gibi görünür. Bununla birlikte, yakından bakıldığında, uzay yolculuğu mecazı elektronik otoyol mecazından çok daha iyi bir siberuzay resmi sunar. Gerek kozmik uzayın, gerekse siberuzayın keşfine çıktığımızda, içinde yaşadığımız her günkü dünyadan epey farklı uzamsal ve zamansal niteliklere sahip bir dünyayla yüz yüze geliriz. Siberuzayı daha iyi anlamamıza ve böylece bu yeni deneyimsel alanda yönümüzü bulmamıza yardım edebilecek olan, *hiperuzay* kavramının geometrisi, fiziği ve kozmolojisidir. Buna karşılık siberuzay belki kozmik uzayı daha iyi anlamamıza yardımcı olabilir. Belki de bu benzerlik

salt mecazi olmanın ötesindedir ve kozmik uzay ile siberuzayın keşfine çıkılması, insanlığın milyonlarca yıllık uzay ve zaman *odissia*'sındaki yeni bir aşamanın iki fenomenidir.

Bunu kavramak için "ekranın içine" sıçrayıp siberuzayın garip dünyasında bir yolculuğa başlamalıyız. Keşif yolculuğumuz sırasında siberuzayın topluma, kültüre, son olarak da beden ve zihnimize nasıl nüfuz ettiğini ve bunları nasıl dönüştürdüğünü anlamaya çalışacağız. Bu "siberuzay *odissia*" kaçınılmaz olarak yalnızca uzayda değil zamanda da bir yolculuğa çıkaracak bizi. Siberuzayın keşfi milyonlarca yıl önce ilk insangillerin ortaya çıkışıyla başlayan bir zaman ve uzay *odissia*'sının şimdilik son aşamasıdır. Siberuzayın yeterli bir görüntüsünü elde etmek için zaman yolculuğu da yapmak zorundayız. Gelin zamanda nispeten küçük bir hipersıçramayla işe başlayalım.

Odisseas Siberuzayda

Anlat bana, tanrıça, bin bir düzenli yaman adamı,
kutsal Troya'yı yerle bir etmişti hani,
sonra sürünmüş durmuştu ordan oraya,
ne çok yerler görmüş, ne çok insan tanımıştı,
ne çok acı çekmişti denizlerde yüreği,
kurtarayım derken kendi canını,
yoldaşlarına dönüş yolunu açayım derken...
Ama gene de kurtaramadı onları bir türlü,
taşkınlıkları yüzünden hepsi yok oldu,
Güneş tanrının sığırlarını yemiş, budalalar,
Yücelerin oğlu da kapatmış onların dönüş yolunu.
Al bir yerinden, tanrıça, anlat bize de.[a]

Bu dizeler Homeros'un *Odissia*'sının[b] başlangıcını oluşturur. On binden fazla dizeden meydana gelen bu epik şiir, Yunan ve Avrupa edebi-

a Homeros, Odysseia (çev. Azra Erhat ve A. Kadir), Sander Yayınları, İstanbul, 1981, s. 33 –ç.n.
b Antik Yunanlı şair Homeros'a atfedilen iki büyük Yunan epik şiirinden birinin adı (diğeri *İliada*); yapıtta, Yunanlı cengâver Odisseas'ın Troya'nın düşüşünden sonra yaptığı uzun yolculukları ve sonunda anayurdu İthaki'ye dönmesi hikâye edilir –ç.n.

yat tarihinin en eski öykülerinden biridir. Uzmanlar yirmi beş yüzyıldır, MÖ 8. yüzyılda yaşayan –eğer gerçekten yaşadıysa; çünkü bazı bilim insanları bunu bile kabul etmiyorlar– Homeros'un, Odisseas'ın yolculukları ve geri dönüşüne ilişkin öyküyü kendi başına yazıp yazmadığı sorusunu tartışıyorlar. Elimizdeki en eski *Odissia* metni MÖ 6. yüzyıl tarihlidir. Eserin bu versiyonu, *İliada*'nınkiyle birlikte, Atina'nın ilk tiranı Pisistratos ve sanatsever oğlu Hipparhos'un emriyle, her yıl Pallas Atina'nın onuruna düzenlenen Panathinea festivali için kaleme alınmıştı. Ama Homeros gerçekten yaşasaydı ve *İliada* ile *Odissia*'yı yazsaydı bile, söz konusu yapıtların kökeninin yüzlerce yıl öncesinde yattığı anlamına gelmezdi bu. Altı ayaklı dizelerin ritmi, kalıpların, basmakalıp sahnelerin ve kimi zaman bütün bir kıtanın sürekli tekrarı, bir dizi çarpıcı tutarsızlık ve İyonya lehçesi ile diğer yerel Yunan lehçelerinin tuhaf karışımı, *Odissia*'nın sözlü bir gelenekten geldiğini açığa vurur.[4] Dizeler *rapsodos*[a] denen gezgin âşıklar tarafından sözlü olarak kuşaktan kuşağa aktarılır, sabit kalıplar ve tekrarlar destanın ezberlenmesine yardım ederdi. Temsilleri sırasında âşıklar, izleyicinin tepkisine bağlı olarak, uygun bir bütün halinde yeniden birleştirilebilecek olan muazzam sayıda yapı blokundan yararlanabilirlerdi. Homeros'un dizelerinin kâğıda geçirilmesi, şimdilerde bazen yeniden dolayım denen olgunun bir erken dönem örneğiydi.[5] Bu yeniden dolayım sayesinde *Odissia*'nın sözlü geleneği korundu; ama aynı zamanda, başka bir iletişim aracında korunduğu için yapıtın karakteri temelinden değişti.

Kuşkusuz bu, *Odissia*'nın yeniden dolayımdan zarar gördüğü anlamına gelmiyor. Bunun nedeni yalnızca Odisseas'ın on yıl süren, Troya'dan karısı Pinelopi'nin onu beklediği İthaki'deki yuvasına dönüş yolculuğuna ilişkin öykünün periler, canavarlar ve tanrılarla dolu tuhaf yerlerde geçen heyecanlı maceralardan ibaret olması gerçeği değil, –uzak bir geçmişte geçmesine rağmen– kişilerin ve olayların bizi hâlâ kuvvetle etkilemesidir. Ve edebiyat dünyasında başka hemen hiçbir karakterin, sürekli kendi ufkunun ötesine sürüklenen bir kişinin kaderini Odisseas'tan daha iyi ifade et-

* MÖ 5. ve 4. yüzyıllarda klasik Yunanistan'da mesleği ezberden şiir, özellikle epik şiir okumak olan kimselere verilen ad –ç.n.

memesi de *Odissia*'yı bizim için bir o kadar çekici kılar. Oysa Odisseas'a kalsa Troya'ya hiç gitmemiş olurdu. Onun kurnazlığı sayesinde sonunda Troya Savaşı'nın kahramanı haline gelebilmesinin yolunu açan, daha önce deli numarasına yatarak askerlik hizmetinden kaçmaya çalıştığında başarılı olamamasıydı. Ve yıllarca süren kuşatmanın ardından tahta atıyla hazırladığı hile yardımıyla kent Yunanlılarca fethedilip de savaş sona erdiğinde, Odisseas'ın sevgili Pinelopi'sine olabildiğince çabuk dönmekten başka arzusu yoktu. Gelgelelim, bu dileği yakın zamanda gerçekleşemeyecekti; denizlerin tanrısı Poseidon'un harekete geçirdiği rüzgârlar Odisseas'ın gemisini tekrar tekrar yanlış yöne sürükleyecek, onu üst üste yeni eziyetlerle karşı karşıya getirecekti.

Aslında o kadar da sempatik olmayan Odisseas karakterinin bize bu denli çekici gelmesinin nedenlerinden biri, kaderinin birçok bakımdan insanlığın kaderine benzemesidir. İlk insangillerin 5 ile 10 milyon yıl kadar önce Doğu Afrika savanalarında ortaya çıktıkları andan bu yana, insanlığın tarihi ufukların ötesine doğru bitmek bilmeyen bir yolculuk olarak sürdü. İnsanoğlu evrimin seyri içinde yeryüzüne yayıldı; son yüzyılda havacılıktaki gelişmeler ve insanlı ilk uzay uçuşları sayesinde kozmik uzayı bile keşfetmeye başladı. Mikroskop ile teleskop 17. yüzyıldan bu yana insanın algılama sınırlarının çok altında ve üstünde kalan alanları açığa çıkarmaya yaradı. İnsanoğlunun yayılması sanatta ve dinde sanal alanlara kaydı. Ve hayal gücünün erişmediği durumlarda insanlık, hatırlanamayacak denli eski zamanlardan beri –Lotus Yiyenler ülkesindeki Odisseas gibi– zihni yapay yolla açmak için uyuşturucu kullandı. Dilin ve yazının gelişmesi de insan zihninin hareketliliğini muazzam artırdı. İnsan dil sayesinde artık şimdiki zamana hapsolmuyor. Dil, geçmiş ve tarihin sanal etki alanını açığa vurdu; söz konusu alan binlerce yıl önce atalarımızca hayal edilmiş Odisseas gibi karakterlerle karşılaşmayı, geleceği ve gelecekteki yolculukları düşlemeyi mümkün kıldı. Bu huzursuz yolculuk, insani merakın yahut insani yaşam biçiminin yurtsuzluğunun bir sonucu olsun ya da olmasın, esas olarak insanlığın kaderiyle bağlantılıdır. Belki de *Homo sapiens* başka her şeyden çok bir *Homo mobilis*, İthaki'sini bulmak umuduyla bir dizi uzamsal boyutta artan bir hızla seyahat eden bir varlıktır.

İlkörneksel bir karakter taşıması, Odisseas'ın yolculuklarına ilişkin öykünün Batı dünyasının dört bir köşesinde yazarlara, sanatçılara ve bilim insanlarına ilham vermesini anlaşılır kılıyor. *Aeneid* adlı yapıtıyla Romalılara kendi *odissia*'larını veren Vergilius ve *Ulysses* ile modern bilincin sınırlarını araştıran James Joyce gibi yazarlar bu geleneğe bağlıdırlar; ama uzay mekiği *Discovery* ile fırlatılan ve Jüpiter gezegeninin yerçekimi gücüyle Güneş'e doğru yönlendirilen Avrupa uzay uydusu *Ulysses* de. Uydunun adı yalnızca Homeros'un *Odissia*'sına atıfta bulunmakla kalmaz, Stanley Kubrick'in uzaygemisi *Discovery*'nin Jüpiter'e yaptığı dramatik bir yolculuğu ele aldığı *2001: Bir Uzay Macerası* (1968) adlı bilimkurgu filmine alaycı bir selam da yollar.

2001: Bir Uzay Macerası, sadece kozmik uzayın keşfi üstüne heyecan verici bir film olmayıp, video edisyonunun programında özetlendiği üzere, "insanın maymunluktan uzay gezginliği ve ötesine yükselişinin destansı öyküsü"dür.[6] *Odissia*'nın kozmik versiyonu olan bu film yalnızca insanın uzay yolculuğunun ustalıklı bir yeniden özetini sunmakla kalmaz, insanın zamandaki yolculuğunu da işler; insanın ortaya çıkışıyla –maymun-adamdan insangillere dönüşümüyle– başlar ve insanın 21. yüzyılda insansonrası bir hayat formuna dönüşümüyle son bulur.

Filmde insana çarpıcı gelen, her iki dönüşümün de teknolojiyle yakından bağlantılı olmasıdır. Son bölümde astronotlar *Discovery* ile algılanabilir evrenin ötesine, hatta sonunda insani hayat formunun ötesine geçerken, filmin ilk sahneleri maymun-insanın bölgesini nasıl genişlettiğini ve aletlerin yardımıyla yeryüzünde hâkimiyetini nasıl kurduğunu gösterir. Teknoloji, en azından Kubrick'in filmdeki önerisine göre, insanoğlunun aynı kahramanlığa ve trajediye sahip uzay yolculuğunun hem başlangıç, hem bitiş noktasını gösterir. Teknoloji, insan dünyasını ve insanoğlunun kendisini asla bitmeyen bir dönüşüm içinde başka yerlere taşıyan *ontolojik bir makine*'dir.

2001: Bir Uzay Macerası'nın bu kitapta böylesine yerinde bir örnek olmasını sağlayan, filmde *Homo sapiens*'in en sonunda insansonrası bir hayat formuna dönüşmesine yol açanın uzay yolculuğu teknolojisi değil, bilgisayar oluşudur. İnsanı siberuzaya götüren ve sonunda kendini aşmaya

zorlayacak olan, bilgisayardır. Gelecek bölümlerde Odisseas'ı –şimdilik– son yolculuğunda izleyeceğiz.

UZAY VE ZAMANDA MACERA DOLU BİR YOLCULUK 1.0

Odisseas'ı bilgisayar ekranında takip etmeden önce kavramlar üzerinde biraz durmaya ihtiyacımız var. Evvela, daha önce defalarca kullandığım ve gelecek bölümlerde çeşitli bağlamlarda önemli bir rol oynamayı sürdürecek olan "uzay" ve "zaman" kavramları üzerinde duracağım.

"Uzay" ve "zaman" günlük hayatta kolayca kullandığımız kavramlardır, ama tam olarak ne anlama geldikleri sorulduğunda çoğu zaman sus pus oluruz. Felsefeciler ve bilim insanları yüzyıllardır uzay ve zamana ilişkin deneyimlerimizle bağlantılı sırlara kafa patlattılar, ama şimdiye kadar bu konularda pek görüş birliği sağlanamadı. Öyle ki, bu fenomenin en temel özellikleri hususunda bile görüşler çoğu zaman taban tabana zıttır. Burası uzay ve zamanla bağlantılı tüm sorulara dair genel bir açıklamanın bile yeri değil. Kendimi her iki kavramın da özlü bir kavramsal analizi ve kısa bir tarihi eskiziyle sınırlı tutacak, bu kitabın konusuyla ilgili yönlerine odaklanacağım.

Günlük dilde *"boşluk"*[a] kavramıyla –sözgelimi arabamızı park etmek için boş bir yer aradığımızda ya da bir kitap satın aldıktan sonra onu koymak için kitaplığımızın raflarında yer olmadığını fark ettiğimizde– çoğu zaman şeyler arasındaki boş bir alana atıfta bulunuruz. Bu örnekler coğrafi etki alanındaki boş yerlere ilişkindir, ama biz bu kavramı başka etki alanlarına da uygularız; örneğin bütçemizde bir şeye yer olduğundan ya da patronumuzun emrinin müzakereye fazla yer bırakmadığından söz ederiz. Bu durumlarda kelimeyi insani eylemle ilgili olarak kullanır ve amaçlarımızı gerçekleştirmek için elimizde bulunan bir dizi imkâna atıfta bulunuruz. Bazen, sözgelimi ajandamızda başka bir randevuya yer kalmadığını söylediğimizde, mecazi kullanımı kendi zaman deneyimimize kadar genişletiriz. Buna karşılık, zaman kavramını bazen –örneğin işe giderken bir meslektaşıma Rotterdam'dan hâlâ bir saat uzakta olduğumu söylemek için

a İngilizce *space* kelimesi, kullanıldığı yere göre Türkçe'de uzay, boşluk ve alan anlamlarına gelebiliyor ve özellikle bu bölümde bu üç karşılığı da kullanılacak –ç.n.

telefon ettiğimde– uzamsal bir mesafeye atıfta bulunmak için kullanırız. Göreceğimiz gibi, modern fizikte de uzay ve zaman kavramları birbiriyle yakından ilişkilidir.

"Boşluk" kelimesinin sıradan anlamının uzun bir geçmişi var;[7] kelimenin kökeni, İngilizcede olduğu kadar Latin dillerinde de (*espace, spazio, espacio*) şeyler arasındaki bir mesafe ya da aralığa atıfta bulunan Latince *spatium*'a kadar geri gider. Gelgelelim, kavram ortaçağın sonlarından başlayarak doğa felsefesi ve doğa bilimlerinde daha soyut bir anlam kazandı, bu da modern kültürde –dünya bakışının mekanikleşmesinden dolayı– günlük dile girdi.[8] Boşluğun bu kuramsal kavramı, var olan her şeyi kuşatan sınırsız bir genişliğe atıfta bulunur. Bu kavramı daha 16. yüzyıl filozofu Bruno'nun yapıtında buluruz:

> Boşluk, içinde cisimlerin büyüklüğünü barındıran kesintisiz üç boyutlu doğal bir niceliktir; doğası gereği tüm cisimlerden öncedir ve onlarsız var olur, ama hepsini kayıtsız kabul eder; eylemden ve tutkudan yoksundur; başka bir şeyle karıştırılamaz, içine nüfuz edilemez, şekillendirilemez, konumu belirlenemez; tüm cisimlerin dışındadır, ama yine de hepsini kuşatır ve anlaşılmaz bir şekilde içerir.[9]

İngiliz fizikçi ve matematikçisi Newton'ın yapıtı sayesinde boşluk kavramı modern bilime hâkim oldu. Newton'ın boşluk kavramını Bruno'nunkinden ayıran, Descartes'ın izinden gidip onu geometrik olarak tasavvur etmesidir. Bu görüşe dayanarak boşluk, üç boyutlu bir yatay ve dikey hatlar sisteminin yardımıyla kesin olarak tanımlanabilir. Newton boşluğun mutlak olduğu kanısındaydı. Ona göre cisimler yalnızca birbirleriyle ilişkilerine göre konumlanıp hareket etmekle kalmıyor, aynı zamanda bizzat boşlukla ilişkilerine göre konumlanıyordu. Başka bir deyişle boşluk, içerdiği cisimlerden bağımsızdı ve hiçbir cisim olmasa da orada olurdu. Boşluğun ontolojik konumu hakkında ne felsefe, ne doğa bilimlerinde kayda değer bir görüş birliği vardı. Boşluğun ne *olduğu* sorusuna gelince, bir hayli farklı ve çoğu zaman tutarsız yanıtlar verildi. Newton'ın birçok takipçisi, boşluğu nesnel gerçekliğe sahip bir şey gibi gördüler; boşluk bir "şey"

ya da –dönemin metafizikçilerinin dilinde– bir "*töz*"dü. Öte yandan Alman matematikçisi ve filozofu Leibniz ile onun peşinden giden bütün bir gelenek, boşluğu şeylerin matematiksel ilişkisine atıfta bulunan göreceli bir kavram olarak tasavvur ediyordu. Eğer her bir şeyin özelliğini unutur ve yalnızca onun başka şeylere olan mesafesini akılda tutarsak, o zaman şeyin yeri hakkında bir fikir ediniriz. Boşluk, bu ilişkilerin toplamından başka bir şey değildir. Şeyler olmaksızın, boşluk var olmazdı.[10]

Alman filozofu Kant ise, boşluğu hiçbir şekilde şeylerin düzenine ait olmayan bir şey olarak tasavvur edip boşluğun isimsizleştirilmesi sürecinde Leibniz'den bir adım öteye gider. Kant'a göre boşluk insan duyarlılığının bir şeklidir, yani "ne nesnel ve gerçek bir şey, ne bir töz, ne bir doğal özellik, ne bir ilişkidir, ama tüm dış duyuları her bakımdan ortaklaşa koordine etmek için öznel ve ideal tarzda bir plandır ve istikrarlı bir yasaya göre zihnin doğasından zuhur eder."[11] Buna karşılık Leibniz boşluğu hâlâ, tıpkı zaman gibi, şeyler arasındaki bir bağlantı olarak görürken, Kant onu dünya deneyimimize şekil veren önsel bir şey, yani insan aklının bir ürünü sayar. Bu formları –mecazi olarak– renkli camlı bir gözlükle kıyaslayabilirdik. Tıpkı kırmızı gözlük takan birine tüm objelerin kırmızı görünmesi gibi, insanlar bütün nesneleri uzamsal olarak algılar. Ancak, Kant için boşluğun bir tür yanılsama olduğu anlamına gelmez bu. Boşluk düpedüz rasgele bir kuruntu değil, ama şeylerin insanlara göründüğü olağandışı formdur; ontolojik bir bakışla öznel ve ideal olsa da, ampirik bakış açısından nesnel ve gerçektir.[12]

Heidegger'in *Varlık ve Zaman* adlı yapıtında insan *Dasein*'ının[a] (harfi harfine: orada olma) kendi dünyasındaki şeyler üzerinde etkide bulunurken boşluğu açığa vurduğunu okuduğumuzda, Kantçı kavramın bir benzeriyle karşılaşmış oluruz. *Dasein*'ın birbirine anlamlı bir bağla bağlı her türlü aleti kullanımında tutarlı alanlar –sözgelimi uzay yolculuğunda kozmik uzay– *keşfedilir* ya da –hukuk uygulamasında adalet alanı– *tesis edilir.*[13] *Dasein* şeyler ile eylemleri "uzamsal" kılar: Onları bir araya getirip birbirlerine göre konumlandırır ve böyle yaparak yakınlık ile uzaklığı keşfedip

a Alm. Varoluş, varlık –ç.n.

kurar. Kant'tan farklı olarak Heidegger boşluğu katıksız öznel bir form olarak tasavvur etmez. Boşlukların keşfi ve tesisi ancak *Dasein* ile gerçek şeylerin karşı karşıya gelmesiyle mümkündür. Boşluk ne nesnel ne özneldir; bizim aktif olarak "dünyada olma"mızla göz önüne serilir.

Siberuzayı çeşitli tezahürleriyle, yani bilgisayar oyunları, hiper iletişim araçları, enformasyon bilimleri, sanal gerçeklik, beyin bilgisayar arayüzleri gibi örnekler üzerinden ele alacağım izleyen bölümlerde, bu boşluk [alan/uzay] kavramlarının bir bölümüyle tekrar karşılacağız. Gelgelelim, bu kitabın felsefi-antropolojik bakış açısından dolayı, insanın ve onun teknolojik ve kültürel ürünlerinin, boşlukların keşfi ve tesisinde oynadığı rolü vurgulayacağım.

İnsan denizlerde yol aldığı gemilerle coğrafi alanı keşfetti; keza uzay yolculuğu ve astronomi sayesinde kozmik uzay, elektronik mikroskoplarla da atomaltı alan keşfedildi. Büyü ve ritüellerle kutsal alan keşfedilirken, yasa, bina ve kurumların yardımıyla sosyal alanı yaratırız; onlar da buna karşılık eylemlerimizi yapılandırır. Ticaret güzergâhlarının keşfi, konaklama mekânlarının kurulması ve ticaret kentlerinin kurgulanması, spesifik alan-zaman koridorlarına yol açar. Alanlar, olası bir eylem ve karşı eylem repertuvarı yaratır, ki bu siberuzay için de geçerlidir. Dünya çapındaki bilgisayar ağlarının donanım ve yazılımları hem günlük hayat/dünyamızın ötesinde, hem onunla iç içe geçmiş sanal bir özgürlük alanını açığa vurur.

Bu "karışık alanlar" insanların alanlarının hep birbirine müdahale etmesinden doğar. Heterojen alanlar birçok yoldan ve iç içe her türlü melez ilişkiyi oluşturabilir ve buralarda birbirini güçlendirebilir, zayıflatabilir ya da dönüştürebilir. Hâkim bir alan, başka alanları fethedebilir ve kendi koordinatlarına göre içeriden yeniden yapılandırabilir. Bunu Homeros'un *Odissia*'sıyla örnekleyebiliriz. Odisseas'ın gezilerinin gerçekleştiği ve sözlü gelenekle açığa vurulan anlatısal alan, Yunan kültürünün yaşadığı coğrafi alana yakından bağlıdır. *Odissia*'nın anlatısal alanında dönemin bilinen coğrafi dünyasının haritası çıkarılmıştı. Dahası, tanrıların daimi varlığı, anlatısal alanı Yunan dinsel hayatının gerçek ve sanal alanlarına –tapınaklara ve ruhani dünyaya– bağlıyordu. Diğer insanların gelenek ve

göreneklerinin betimlenmesi kültürel takas ve ticaret için yer açıyor, Odisseas ile Pinelopi arasındaki aşk ise insanlar arası ilişkideki duygusal alanı gösteriyordu. Bütün bu alanlar birbirine girdiğinden, *Odissia* Antik Yunanlılar için bir tür sözlü ansiklopedi ve davranış düsturu olarak işlev görüyordu.

Odisseas'ın gezileri on yıl sürdü; benim bu kitapta ele alacağım *odissia* ise milyonlarca yıl sürüyor. Önceki sayfalarda alanların basitçe var olmayıp insanların eylemleriyle açığa çıktığını gördük. Alanlar genişler, daralır ve yok olur ya da başka alanlar tarafından dönüştürülür. Bundan dolayı bir de zamanla ilgili boyut vardır; alanlar daima *zaman* içinde "yer alır". Çok kez durağan bir şey olarak algılanan alan kavramının aksine, "zaman" kavramı günlük dilde zaten dinamik bir yan anlama sahiptir. Zaman, doğası gereği değişiklik, hareket, süreçler, gelişmeler ve olaylarla bağlantılıdır. Bir –uzamsal– mecaza göre zaman, bizim yanımızdan ve başka her şeyin yanından geçip giden bir ırmaktır. Bu ırmağın içinde durarak, bize gelecekten yaklaşan, şimdiki zaman olarak yaşanan ve neredeyse hemen geçmişin içinde kaybolan "şu an"lar ile aralıksız karşılaşırız. Alanın üç boyutundan farklı olarak zamanın üç boyutu değişik bir ontolojik karaktere sahiptir. Dar anlamda yalnızca şimdiki zaman gerçekmiş gibi görünür. Buna karşılık bir şeyin uzamsal konumundaki bir değişiklik, onun gerçeklik derecesini değiştirmezken, geçmişte olmak ya da henüz gelecekte olmamak bir şeyin ya da olayın gerçekliğini ortadan kaldırır.

Zaman kavramının tarihine baktığımızda, zamanın akış yönüne ilişkin iki değişik görüş ayırt edebiliriz. Bu yön, çevrimsel ya da doğrusal olabilir. Gece ile gündüzün çevrimsel olarak birbirini takip etmesini her gün yaşamamızla ve gök cisimleri ile mevsimlerin çevrimiyle yakından bağlantılı olan çevrimsel görüş olasılıkla en eskisidir. Bu görüş, insan hayatı kadar evrene ilişkin olarak da, sözgelimi Hıristiyanlık öncesi Yunan kültüründe, Hindu ve Budist kültürlerinde karşımıza çıkar; ama modern bilimde, örneğin evrenin periyodik olarak genişlediği ve büzüldüğüne ilişkin kuramda da hâlâ mevcuttur.

Toplumlar daha karmaşık hale gelip daha çabuk gelişmeye başladığında ve değişiklikler tek bir kuşak içinde görülebilir olduğunda, çevrimsel za-

man fikri giderek bütünlenir ve kısmen yerini ters çevrilemez bir tarihsel zaman fikrine bırakır. Hıristiyanlık ve Müslümanlık gibi dinler bu doğrusal zaman kavramının gelişmesinde can alıcı bir rol oynadı. Zaman bu dinlerde, dünyanın her şeye kadir bir Tanrı tarafından yaratıldığı, tekrarlanmayan bir başlangıca ve müminleri ebedi kurtuluşun, dinsizleri ise ebedi cehennem ateşinin beklediği tekrarlanmayan bir sona sahiptir. Batı dünyasındaki laikleşme sürecinde bu dinsel-doğrusal zaman kavramı giderek tarihsel-doğrusal bir zaman imgesine dönüştü. Gelgelelim, bu modern imgede, önceki Hıristiyan eskatologyası[a] ve mehdiciliğin[b] birçok karakteristik özelliğini algılayabiliriz.

Tıpkı uzay konusunda olduğu gibi, zaman kavramının modern tarihi de 16. ve 17. yüzyıllardan bu yana bilim alanındaki gelişmelerden büyük ölçüde etkilendi. Bunda Newton'ın oynadığı rolü ne kadar vurgulasak azdır. Newton'ın fiziğinde mutlak uzay kavramına mutlak zaman kavramı eşlik eder; evrenin var olduğu ve burada fiziksel, biyolojik ve tarihsel olayların meydana gelebildiği zamandır bu. Bu mutlak zaman, bu olaylar yaşanmaksızın da var olabilirdi. Newton için zaman doğrusaldır; Hıristiyanlığın kabulünden farklı olarak başı ya da sonu olmayan tek boyutlu bir süreklilikti. Ve tıpkı uzayla ilgili tartışmada olduğu gibi, Newton'ın eleştirmenleri onun görüşüne göreceli bir zaman kavramıyla karşı çıktılar. Bu göreceli görüşe göre zaman, fiziksel evrende gerçekleşen değişikliklerden başka bir şey değildir. Yine bu görüşe göre, zamanın bir başlangıcı olup olmadığı sorusu, evrende bir ilk olay –örneğin bir Big Bang[c]– olup olmadığı sorusuyla özdeştir. Olaylar olmasa zaman da olmazdı.

Hermann Minkowski'nin Einstein'ın görelilik kuramına getirdiği klasik yorumdan bu yana, zaman ve uzay fizikçiler tarafından artık bağımsız varlıklar olarak tasavvur edilmiyor. Fizikçiler genellikle "*uzay-zaman*"dan söz ediyorlar ve bu kavramda zaman, üç uzamsal boyuta ilaveten dördüncü bir boyut olarak görülüyor. Bu uzay-zaman süremi dört eksenli bir ızgarayla betimlenebilir. Bu kuramda uzay ve zaman hâlâ ayırt edici ni-

a Teolojinin ölüm, kıyamet, cennet ve cehennem, insanlığın sonu gibi konularla ilgilenen dalı –ç.n.
b İnsanlığa kurtuluş vaat eden bir mehdiyle ilgili dinsel inanç –ç.n.
c "Big Bang" ya da "Büyük Patlama": Evrenin yaklaşık 14 milyar yıl önce çok yoğun ve sıcak bir noktadan meydana geldiğini savunan bir bilimsel kuramla ilgili bir terim –ç.n.

teliklere sahip olsa da, birbirlerini karşılıklı olarak etkiler. Sözgelimi zaman ölçümünde açıkça görülür bu: Bir saatin aralıkları hem yere, hem saatin hızına bağlıdır.[14] Fizikçilerin çoğu bu noktada görüş birliği içinde olmakla birlikte, uzay-zaman kavramının mutlak mı yoksa göreceli mi uzay ve zaman kavramını desteklediği sorusuna ilişkin yanıtlar çok farklıdır.

Tıpkı uzay konusunda olduğu gibi, zamanın ontolojik konumuna dair tartışmada ikinci bir anlaşmazlık noktası var. Fizikçiler ile felsefecilerin çoğu, zamanı evrenin nesnel bir karakteristik niteliği şeklinde görme eğiliminde oldukları halde, başkaları bunun düpedüz öznel bir fenomen olduğunu iddia ediyor. Standart görüşün bu eleştirmenlerine göre, tüm olayları geçmiş, şimdi ve gelecek ilişkisi içinde yaşarız ve gelecek, bu olayların bilincimizde vuku bulmasından daha önce, aynı zamanda ya da daha sonra meydana gelip gelmemesine bağlıdır. İçlerinden bazıları uzay-zaman fikrinin onların görüşünü desteklediğini de varsayar. Bu dört boyutlu uzayda –insanın deneyimine göre– geçmişte vuku bulan bütün olaylar şimdi olmaktadır ya da gelecekte olacaktır ve eşit derecede önemlidir.

Zamanın *öznel* bir nitelik olduğunu düşünenlerin arasında Kant da var; daha önce ele aldığım uzayla ilgili öznelci bakışı göz önünde tutulursa, bu pek şaşırtıcı değil. Kant aynı doğrultuda zamanın evrenin nesnel bir niteliği değil, insan duyarlılığının önsel bir şekli olduğunu savunur. Dış duyularımız duyumlarımızı uzamsal olarak yapılandırırken, iç duyularımız bu duyumlara zamansal bir bağlantı sağlar.

Heidegger zamanın insanlar ile şeylerden bağımsız var olmadığını savunurken Kant'ı takip ederse de onun zamanın katıksız (önsel) bir insani deneyim olduğu görüşüne katılmaz.[15] *Dasein* yalnızca uzamsallaştırmakla kalmayıp, eylemlerinde zamanın üç vecd halini açığa vurduğu için de zamansallaştırır. Bu yorumda zaman, *Dasein*'ın kendi olasılıklarını sezinlemesine atıfta bulunur ve fani insanoğlu için bu daima nihai olasılığı, ölümü sezinlemek demektir. Geçmiş, geçen bir şu an değil, daha ziyade hâlâ içimizde işleyen bir şeydir; *Dasein*'ın fiilen dönüştüğü şey olmasını ve kişisel hayatı birçok yönde aşkın kılmasını sağlayan da budur. Son olarak şimdiki zaman, *Dasein*'ın uzamsal ve zamansal bağlantıları içinde karşılaştığı şeyler ile kişilerin mevcut hale gelmesidir (*gegen-wärtigen*).

Zamanın az önce kısaca ele aldığımız değişik kavramlarıyla, izleyen bölümlerde tekrar tekrar karşılaşacağız. Zaman konusundaki antropolojik bakış açımdan hareketle, insanın zaman deneyimini ve bu deneyimin insan yapısı teknolojik ve kültürel ürünlerin etkisi altında gelişmesini de vurgulayacağım. Bu nedenle, bu kitapta inceleyeceğim uzay ve zaman yolculuğu esas olarak insanın uzayı keşif tarihine odaklanıyor. İnsanoğlu, geçmişte gerçekleşen imkânlara sürekli güvenerek ve gelecekteki imkânlarını sezinleyerek, tarihinin akışı içinde, birlikte onun dünyasını meydana getiren çok çeşitli alanlar keşfetti ve oluşturdu. Bu alanlar birçok bakımdan birbirine müdahale ettiğinden, insanların günlük hayatlarında kendilerini çokboyutlu bir uzayda, yani bir hiperuzayda bulduklarını söylerken haklı sayılırız. İnsanın siberuzaydaki yolculuğunu işte bu arka plan önünde konumlandıracak, analiz edecek ve yorumlayacağım.

Sanal Özet

Bu girişin ilk altbölümünde siberuzayın günlük hayat/dünyamızın adeta tüm yanlarına nüfuz ettiğini belirttim. Siberuzay, çoğu zaman farkına varılmasa da, kültürümüzü içeriden dönüştüren baskın bir uzaydır. Siberuzay içindeki yolculuğumuzun ve onun bizim içimizdeki yolculuğunun vurucu etkisini anlamak istiyorsak, kendimizi insanlık kültürünün tek bir boyutunu ya da etki alanını incelemekle sınırlandıramayız. Siberuzayı her harekette kültürün toplam bağlantısını yeniden şekillendiren bir kaleydoskopla kıyaslayabiliriz. Siberuzay örneğin politik, sanatsal, dinsel ve bilimsel etki alanlarımızı yalnızca yeniden yapılandırmakla kalmaz, her seferinde birbirine göre farklı konumlandırır. Bu karmaşık bağlantıyı kitabın on beş bölümünde görünür kılmak için, siberuzayın değişik konfigürasyonlar içindeki çok çeşitli tezahürlerini ele alacağım.

Bu kitabı kaleme alırken seçici davranmanın kaçınılmaz olduğunu söylememe bile gerek yok. Burada aşağıdaki perspektifler ön plana çıkıyor. İlk olarak, siberuzayın keşfinde sanat ve edebiyatın oynadığı rol üzerinde yoğunlaşacağım. *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy* [(Post)Modern Sanat ve Felsefede Romantik Arzu] başlıklı kitabımda modern uzay ve zamanın konstrüksiyonunda sanatın oynadığı rolü kapsamlı

olarak araştırdım. Bu bağlamda, resimde merkezi perspektifin gelişmesinin sonuçlarından biri olarak modern öznenin artık nasıl dünyanın alanında yer almadığını, ama giderek dünyanın karşısında bir pozisyon işgal etmekte olduğunu analiz ettim. Bu süreçte yalnızca bir bakış açısı belirmekle kalmadı, insani özne alan deneyiminin merkezine dönüştürüldü.[16]

Bu kitapta tartıştığım başka bir örnek, müzikte sonat formunun gelişmesi ve bunun modern tarihsel bilincin doğuşunda oynadığı roldü. Yorumlamanın erekbilimsel[a] yapısı ile sonat formunun gelişimi ve özetleme tekniği, tonal merkezle ilişkisi bakımından her notaya o benzersiz yer ve işlevini bağışladı; aynı zamanda bu yapı, dinleyen özne için merkezi bir yer ve zamanda uzatmaya yol açtı.[17]

Roman sanatı insan hayatının ve insanlık tarihinin anlatısal boyutunun oluşumunda benzer bir rol oynadı. Bu kitapta sanatsal hayal gücüne bir hayli önem vermemin nedeni, siberuzayın keşfinde sanatın da eşit derecede önemli bir rol oynamasıdır. İlerleyen bölümlerde, bu yeni uzayın ilerideki tasarımında ve evcilleştirilmesinde sanatın rol oynamayı sürdürmesinin gerçekçi bir beklenti olduğunu kanıtlamaya çalışacağım.[18]

İkinci olarak, *teknoloji*'ye de önemli bir rol atfediyorum. "Teknoloji" terimi kitapta geniş anlamıyla kullanılacak; yalnızca insan yapımı teknik ürünlere (örneğin saban, teleskop, baskı makinesi, buhar makinesi ve bilgisayar) değil, ürünleri ve onların işlemesini mümkün kılan bilgi, beceri, altyapı ve güç ilişkilerine de atıfta bulunacak. Teknolojilerin nesnel ve öznel alanların açığa çıkmasında sürekli olarak önemli bir rol oynadığı zaten biliniyor. Bu yalnızca ilk mağara resimlerinden en son hipermedyasal enstalasyonlara kadar daima teknolojik araçlara ve becerilere bağımlı olan sanat için değil, aslında insani (inter)aksiyonun tek tek her bir cephesi için geçerlidir. Göreceğimiz gibi, –halihazırdaki şekliyle– varlığını yazının teknolojisine borçlu olan, felsefe yapmak gibi beyinsel etkinlikler için bile geçerlidir bu. Teknolojiler sanayi devriminden bu yana günlük hayatın ayrılmaz bir parçasına dönüştü. Siberuzaydaki maceralı yolculukta baskın tek-

a Erekbilim ya da teleoloji, hayatı ve evreni ereklerle temellendiren ve açıklayan düşünce şeklidir; nedensellikten farklı ve ona karşıt olarak teleoloji, her şeyin temelinde bir ereksellik bulunduğunu, bir erekle belirlenmiş ya da bir ereğe yönelmiş olduğu fikrinden hareket eder –ç.n.

noloji bilgisayardır; dolayısıyla bu "evrensel makine"nin üzerinde hatırı sayılır ölçüde duracağım.

Üçüncü olarak, bu kitapta politika önemli bir rol oynuyor. Bu kelimeyi hükümetin kamu idaresine yahut başka tür örgütlere ya da güç ilişkileri ve mücadelelerine atıfta bulunarak yalnızca modern anlamında değil, aynı zamanda ve daha sık olarak iyi toplumun peşinden koşma şeklindeki klasik anlamında kullanacağım. Enformasyon ve iletişim teknolojilerine gelince: Bunların toplumumuzu tasarlamak bakımından hangi fırsatları sunduğunu ve bu fırsatlarla ne yapılacağını ele alacağım. Bu kitapta, enformasyon ve iletişim teknolojisinin (EİT) sözgelimi özel hayata ve güvenliğe ilişkin çok sayıdaki pratik sorusuna yanıt vermeye kalkışmayacağım. Bu önemli ve konuyla ilgili sorulara yanıt verebilmek için, önce siberuzayın düşünce ve eylemlerimize nasıl müdahale ettiğini daha iyi kavramaya çalışmalıyız. Marx'ın Feuerbach hakkındaki ünlü 11. tezini[a] tersine çevirecek olursak, bizler son birkaç yüzyılda esas olarak dünyayı dönüştürdük; belki de tarihin bu tayin edici anında mesele, teknolojik uygulamalarımızı sürdürmeden önce dünyayı farklı kavramaktır.

Bu kitapta sanat, teknoloji ve politikanın ön plana çıkması, ontolojik yahut gerektiğinde antropolojik bakış açısı dolayısıyladır. Yanıt vermeyi umut ettiğim üç temel soru şunlar: Siberuzay nedir? Bu kendine özgü uzay-zaman, dünyaya ve kendimize bakışımızı nasıl etkiler? Siberuzaydaki maceralı yolculuğumuz dünyamızı ve bizleri aslında ne ölçüde değiştirecektir?

Bu kitap her birinde birbiriyle ilintili üç bölüm bulunan beş ayrımdan oluşuyor. Birinci ayrımda (Geleceğe Giden Otoyol) İtalyan fütüristlerinin 20. yüzyılın başındaki kehanetlerini arka plana alıp, geçen onyıllarda gerçekleşen "siberuzaya göç"ün sosyal ve kültürel dış hatlarını kabaca çizeceğim. Birinci bölümde, (*Telsiz Hayal Gücü*) Marinetti'nin teknolojik kültürü coşkuyla karşılama tavrının bugünün dünyasında nasıl genel geçer hale geldiğini (bin Ladin bile "klasik" İslama –aslında icat edilmiş bir kavram bu– dönüşünün reklamını yapmak için modern teknolojiler kullanıyor) ve onun önceden haber verdiği "değiştirilebilir parçaları olan paralel

a "Filozoflar dünyayı yalnızca çeşitli şekillerde yorumladılar; oysa önemli olan onu değiştirmektir." –ç.n.

bilinçli insan"ın giderek nasıl gerçeğe dönüştüğünü göstereceğim. Hegel, Benjamin ve Baudrillard'ın yapıtlarına atıfta bulunduğum bu bölüm, siberuzayı Batı kültür tarihinin akışı içindeki yerine yerleştirme yönünde bir ilk çabayı da içeriyor.

İkinci bölümde (*Politik Teknolojiler*) siberuzayın neden yalnızca *günlük hayat*/ dünyamızın ötesinde bir alan olmakla kalmadığını, aynı zamanda bu günlük gerçekliği bir dizi yoldan yeniden yapılandıran bir alan olduğunu ortaya koymaya çalışacağım. Sanayi devriminde her şey üretimin ve enerjinin denetimi etrafında yoğunlaşırken, enformasyon toplumunda tüm sosyal faaliyetler enformasyonun üretim ve denetimi etrafında yoğunlaşır. Siberuzayın toplum ve politik eylemi dönüştürme tarzını analiz ederek örnekleyeceğim bunu. Üçüncü bölümde (*Büyük Birader Artık Burada Yaşamıyor*) bunun, kimi politik kuramcıların umduğu gibi toplumu şeffaf bir elektronik agoraya dönüştürmese de, kıyamet senaryolarına gerekçe olmadığını ortaya koyacağım. Foucault'nun göreceli güç kavramını izleyerek, siberuzayın yalnızca hükmedenler ile idarecilerin değil, yurttaşlar ile eylemcilerin eylem alanını da genişlettiğini göstereceğim.

Daha önce değinilen temalar bağlamında kimi metodolojik soruları da ele alacağız. Gelecekteki teknolojik gelişmeleri ve olayları önceden kestirmek mümkün müdür? Enformasyon toplumunu tasarlama konusunda ne kadar özgürüz? "Elektronik otoyol" ve "dijital Büyük Birader" türünden mecazlar neden bu denli yanıltıcıdır?

İkinci ayrımda (Siberuzayın Hayal Edilmesi) ana konumuz analog ve dijital sanatlarda siberuzayın keşfedilmesi olacak. Dördüncü bölümde (*Odissia*'dan *Siberpunk*'a) William Gibson'ın geleneksel üslupla yazılmış siberpunk[a] romanlarını bir çıkış noktası olarak alıp bu yeni türün uzayın edebi keşif tarihinde bilimkurgu içindeki özgün yerini gözden geçireceğim. Bu fantezi roman geleneğinin, Batı kültüründe en azından Homeros'un *Odissia*'sı ile başlayan uzun bir geçmişi var. Coğrafi ve ruhsal alanın fethinden sonra, siberpunk türü roman siberuzayın fethine başladı. Hiper iletişim araçlarında ise, aksine, siberuzay edebi uzayı fethe başladı. Beşinci bölüm-

a Adını Bruce Bethke'nin "Cyberpunk" ("Siberpunk") (1980) başlıklı kısa öyküsünden alan, "yüksek teknoloji içinde karanlık bir gelecek" kehanetinde bulunan bilimkurgu edebiyatı türü –ç.n.

de (*Salakwood ya da İnteraktif Sinemanın Düşük Yapması*) kültürün siberuzay tarafından sömürgeleştirilmesi, avangard sinemanın interaktif bilgisayar oyunları yoluyla yeniden dolayımına ilişkin ayrıntılı bir örnek durum incelemesiyle ele alınacak. Burada yine mecazların kullanımına bağlı tehlikelerle, özel olarak da "atsız araba sendromu"[a] ile, yani yeni teknolojileri eskilerinin ışığı altında tasarlama eğilimiyle karşılaşacağız. Altıncı bölümde (*Kültürün Dijitalleştirilmesi*) dijital kültürün üç ana karakteristik özelliğini daha genel terimlerle gözden geçireceğim. İletişim araçlarının insanın deneyimlerinde oynadığı rolü –bizi Kant'tan McLuhan'a götürecek bu– kısaca ele aldıktan sonra çokluortamlılık, interaktiflik ve sanallığın kültürel yaşantımızı nasıl yeniden yapılandırdığını tartışacağım. Son olarak, kültürel bilimlerdeki bu dönüşümün vurucu etkisi gözden geçirilecek.

Üçüncü ayrımda (Olası Dünyalar) dünyanın enformasyon bilimleri ve teknolojilerinin etkisi altında dönüşümü ele alınıyor. Yedinci bölümde (*Dünya Görüşünün Enformatizasyonu*) "enformasyon" kavramını ve bu kavramın doğa ve insan bilimlerinde oynamaya başladığı rolü gözden geçireceğim. Modern, daha doğrusu matematiksel doğal bilimlerin 16. ve 17. yüzyılda gelişmesinden bu yana, dünya görüşünün kültürümüzde vuku bulan mekanikleşmesinin bir analizinden sonra, çağımızda enformatizasyon sürecinin etkisiyle ortaya çıkan modal bilimlerin karakteristik özelliklerini inceleyeceğim. Modern doğal bilimler gerçekliğin nasıl olduğu ve nasıl denetlenebileceği sorusunu yanıtlamaya çalışırken, postmodern modal bilimler olası olanla, yani dünyayı tasarlayabilme ve yönlendirebilmenin yollarıyla daha çok ilgilidir. Siberuzayın sanal gerçekliğinin iki temel ontolojik niteliğinden birinin, bu "olası" boyutu olduğunu göreceğiz.

Siberuzayın ikinci temel niteliği olan "etkin görünüş", sekizinci bölümün (*Dijital Manipülasyon Çağında Dünya*) konusu. Kitabın ikinci ayrımındaki sanata ilişkin tartışmayı sürdürerek, bu bölümde fotoğrafçılığın analogdan dijital bir iletişim aracına dönüşmesini ve bunun gerçekliğin

a "Atsız araba sendromu"nun öyküsü şöyle anlatılır: 1900'lerin başında at arabasından otomobil doğmaktaydı. Sürücünün yeri önce otomobilin dışına yerleştirilmişti, çünkü at arabalarındaki yeri her zaman orasıydı. Dolayısıyla, yeni icadın adı da "atsız araba" oldu. Sonra birisinin aklına yeni otomobilin özelliklerini araştırmak geldi ve "Neden sürücüyü de içeriye yolcuların yanına koymuyoruz?" dedi. Bu atılımın doğrudan sonucu olarak atsız araba otomobile dönüştü –ç.n.

imgesi açısından yarattığı temel etkileri ele alacağım. Görünüşe bakılırsa ontolojik bir nostaljinin motive ettiği Baudrillard gibi düşünürlerden farklı olarak, bunun bir gerçeklik kaybından ziyade başka tür bir gerçekliğe yol açtığını ortaya koyacağım.

Dokuzuncu bölümde (Dijital *Dasein*) çeşitli sanal gerçeklik teknolojilerini örnek alarak, varoluş deneyimimizin dönüşümüne dair tartışmayı sürdüreceğim. Heidegger'in *Dasein* çözümlemesini çıkış noktası alıp, siberuzayı karakterize eden olasılık ve etkin görünüş boyutlarını, insan varlığının iki temel niteliğinin dış dünyaya yansıtılması olarak yorumluyorum. Bu analiz, gerçekliğin sanallaştırılmasında hayal gücünün can alıcı bir rol oynadığını vurguluyor.

Dördüncü ayrında (*Homo zapiens*) ana konumuz insanoğlunun geleceği. Üçüncü ayrında siberuzay yolculuğunun genel ontolojik etkileri gündemdeyken, dördüncü ayrımın ana konusu bu yolculuğun insan hayatı üzerindeki vurucu etkisi olacak. Onuncu bölümde (*İnşa Halinde*) insan kimliğinin olasılık boyutunun hiper iletişim araçları yoluyla radikalleştirilmesini ele alacağım. Bu bölümde yine bir yeniden dolayım süreciyle karşılaşacağız. Paul Ricoeur'ün anlatısal kimlik kuramı aracılığıyla, kimliğimizin oluşumunda öykülerin oynadığı yapıcı rolün altını çizerken, bu rolün mevcut kültürde artan bir ölçüde "kişisel ağ sayfası" türünden hiper iletişim araçları tarafından üstlenildiğini ortaya koyacağım. Kişisel ağ sayfaları insan öznelliğinin merkezden uzaklaşmasına ilişkin postmodern süreci radikalleştirmiş görünüyor.

Bu fikir, on birinci bölümde (*Sanal Antropoloji*) teleteknolojilerin Plessner'in merkezdışı konumsallık kavramı perspektifinden yorumlanmasıyla daha da ayrıntılı inceleniyor. Televarlık ve sanal gerçeklik teknolojilerinin çağdaş Platoncular ve Kartezyenler tarafından iddia edildiği gibi zihnimizi bedenin hapishanesinden kurtarmadığını, aksine bedenselliğimizi, dolayısıyla insan varoluşunun temel yurtsuzluğunu ikiye katladığını ortaya koyacağım. Bu nedenle, televarlıkla ve sanal gerçeklikle ilgili laikleştirilmiş dinsel beklentiler –bizleri bir zamanlar ilahi olan her yerde hazır ve nazır olma, her şeyi bilme ve her şeye gücü yetme gibi niteliklerle donatmayı vaat ediyorlar– dinsel yanılsamalar olarak kalmaya mah-

kûmdur. Siberuzayın sanal âlemi, faniliğimizi fethetmekten ziyade faniliğe dair bilincimizi keskinleştirir.

Çoğu zaman yeni teknolojilerle ilişkili olan dinsel beklentiler, on ikinci bölümde (*Sanal Çoktanrıcılık*) daha yakından incelenecek. Modern kültürde, faniliğimizin üstesinden gelme arzusu özellikle teknolojiye yöneliyor. Üstelik dinsel beklentiler siberuzayda aynı kalmıyor. Yazı kültüründen hipermedya kültürüne dönüşmenin ima ettiği olgu, kitap kültürüyle bağlantılı olan ve sözlü kültüre bağlı çoktanrıcılığın dijital bir yeniden dolayım yolunu açan doğrusal-tektanrıcı kurtuluş vaadinin baltalanmasıdır.

Beşinci ayrımda (Yıldız Kapısından Geçiş) temel soru, Odisseas'ın siberuzaydaki *odissia*'sı sırasında İthaki'sine hiç ulaşıp ulaşmayacağıdır. Bir cevaba hazırlık olarak, on üçüncü bölümde, (*Homo erectus*'tan *Homo zapiens*'e) siberuzaydaki *odissia*'nın evrimini ve kültür tarihi boyutunu özenle işleyeceğim. İnsanoğlunun kendi evriminin seyri sırasında teknolojinin etkisi altında bazı temel bilişsel dönüşümlerden geçtiğini göreceğiz. Şimdiki *Homo sapiens sapiens*'in insani evrimin son noktasını oluşturduğunu düşünmek safça olurdu.

Mevcut durumumuzu öncekinden ayıran şey, görünüşe bakılırsa *Homo sapiens sapiens*'in modal bilimler sayesinde kendi evrimsel ardılını tasarlayacak ilk tür olmasıdır. On dördüncü bölüm (Transhümanizm), transhümanist hayat formları yaratmaya yönelik maksatlı (olmayan) teknolojik programları konu alıyor. Genetik müdahale, beyin bilgisayar arayüzleri, ayrıca yapay zekâ ve hayat, insanın başka bir evrimsel dönüşüm daha geçireceğini işaretler görünüyor.

On beşinci bölümde (*Siberuzay odissia*), önceki bölümlerde Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Macerası*'na dair bir yorumda geliştirilen bir dizi iddiayı, hiperuzayın matematiksel kavramının yardımıyla bir araya getireceğim. Bütün teknolojilerin aynı zamanda ontolojik makineler olduğu gibi bir ön varsayımdan hareketle, bir bilgisayar ağına bağlı kişisel bir bilgisayarın bir enformasyonal kara delik işlevi gördüğünü kanıtlamaya çalışacağım. Böyle bir bilgisayar, kullanıcının, bilgisayar ağının enformasyonal evreni dahilinde olası enformasyonal evrenlerin sanal kümesi içinde bir takımyıldızdan diğerine hipersıçramalar yapmasını mümkün kılar. Ancak

bu yolla ortaya çıkarılan siberuzayın insan için yaşanabilir olup olmadığı sorusu ortada durmaktadır. Nihai soru şudur: Siberuzaya daha iyi uyum sağlamış bir insansonrası hayat formuna dönüşmek için aktif çaba gösterelim mi, yoksa daha ziyade kendimizi uzamsal ve zamansal sonluluğumuzla avutmayı mı deneyelim?

Belki Odisseas'a bir kez daha kulak vermek bilgece olur. Odisseas on yıl süren eve dönüş yolculuğunun yedi yılını peri Kalipso'nun adasında geçirir. Kalipso Odisseas'a âşık olur ve ölümsüzlük teklif ederek onu kendine bağlamaya çalışır. Gelgelelim Pinelopi ve İthaki'ye dönme arzusu o denli şiddetlidir ki Odisseas bu hediyeyi kabul edemez. Bu, ilk bakışta garip bir karar gibi görünebilir; ama bilge Odisseas, insanın sonluluğunun yalnızca birçok derde ve üzüntüye yol açmakla kalmadığını, aynı zamanda tanrıların yalnızca rüyasını görebileceği o nadir mutluluk duygusunu verdiğini kavramıştır.

Birinci Ayrım

Geleceğe Giden Otoyol

Sürüyoruz, sürüyoruz, sürüyoruz otoyolda!
Kraftwerk

BİRİNCİ BÖLÜM

TELSİZ HAYAL GÜCÜ

DİJİTAL BİR RÖNESANS ÜZERİNE FÜTÜRİSTİK MEDİTASYONLAR

Ekranın camını kırıp makineye binmeliyiz.
IVAN SUTHERLAND

Geleceği kestirmenin en iyi yolu onu icat etmektir.
ALAN KAYE

Yıllar önce Venedik'te bulunduğum bir sırada, Palazzo Graspi'de fütürist hareketin İtalya'daki gelişmesini gösteren *Futurismo & Futurismi* [Fütürizm ve Fütürizmler] başlıklı sergiye gittim. Teşhirdeki resimlerden biri Umberto Boccioni'nin (@) *Kent Diriliyor*'uydu.[a] Fütürist resmin kilometre taşlarından biri olarak anılan 1900-1911 tarihli bu büyük tabloda, bir hortumun bir kenti ve sakinlerini tarihin girdabına sürüklemesi tasviriyle fütüristlerin dinamik gelecek vizyonu olağanüstü bir ifadesini bulur. Fütürizm genellikle modern sanatın ilk avangard akımı olarak görülür. 20. yüzyılın fırtınalı sosyal ve kültürel gelişmelerini hesaba kattığımızda, fütürizmin diğer bütün avangard hareketlerden farklı olarak geleceği gördüğü ve şekillendirdiği sonucunu çıkarmamız kaçınılmazdır.

İLETİŞİM ARACI MESAJDIR

Modern kültürün ilk başarılı medya olaylarından biri olan fütürizmin doğuşu Tomasso Marinetti'nin *Fütürist Manifesto*'sunun 20 Şubat 1909'da Fransız gazetesi *Le Figaro*'nun ön sayfasında yayımlanmasına denk geldi (@). O sırada ne bir fütürist sanat yapıtından söz etmek mümkündü, ne de fütürist hareketten. Marinetti "iletişim aracının mesaj" olduğunu ve haberlerin kitle iletişim araçları sayesinde gerçek hale geldiğini

a İtalyanca adı *La città che sale* –ç.n.

McLuhan'dan çok daha önce fark etmişti. Manifestonun yayımlanmasının bir sonucu olarak düzinelerce ressam, yazar, yönetmen, mimar ve tasarımcının katılımıyla fütürist akım gerçeğe dönüştü.

Fütürist akım yalnızca yaptığı çıkışla şu anki medya kültürünü önceden kestirmekle kalmıyor, aynı zamanda propagandasını yaptığı modern hayatla birçok bakımdan enformasyon toplumumuzun günlük gerçekliğini haber veriyordu. Fütüristler modernleşmeyi, hızı ve modern teknolojiyi, ayrıca bunların neden olduğu gerçeklik ve güzellik deneyimini saldırganca yüceltiyorlardı. Marinetti, *Fütürizmin İlk Manifestosu*'nda "Şu ana kadar" diye yazıyordu, "edebiyat kaygılı bir hareketsizlik, esrime hali ve uykuyu göklere çıkardı. Bizler ise saldırgan eylemi, hummalı bir uykusuzluğu, yarışçının uzun adımlarını, ölümcül atlayışı, yumruğu ve tokadı göklere çıkarmak niyetindeyiz. Dünyanın görkeminin yeni bir güzellikle, hızın güzelliğiyle zenginleştiğini doğruluyoruz. Kaputu, soluğu patlayan yılanlara benzer büyük kornalarla süslü bir yarış arabası –misket mermisi üstünde gider görünen kükreyen bir araba– Samothraki Zaferi'nden[a] daha güzeldir."[1]

Boccioni'nin *Kent Diriliyor*'unda kent ile sakinlerini sürükleyen hortum, görünüşe bakılırsa teknolojik ilerlemenin eşsiz güçlerini simgeler. "Zaman ve mekânın bir daire içinde birbirini kovaladığı bu psiko-fiziksel akış"[2] yeni bir estetik deneyimin bir mecazıdır, ama daha da genel olarak, Batı kültürünü adamakıllı kökten değiştirecek olan *fütürist duyarlılığı* ifade eder. Marinetti 1913'te yayımlanan bir manifestoda yeni iletişim, ulaşım ve enformasyon araçlarının 20. yüzyıl insanının ruhu üzerinde kalıcı bir etki yaratacağını gözlemler. Bu yeni araçların hayatın temposunun modern teknolojinin hızına uyum sağlamasını gerektirdiğine inanan Marinetti, bir keresinde şaka yollu *Homo zapiens*[b] diye adlandırdığım insan tipini önceden gördü. Gelecek, "tek bir bireyin çokyönlü ve eşzamanlı bilincine" bağlıdır.[3]

a Samothraki Niki'si diye de anılan Kanatlı Samothraki (Semendirek) Zaferi, Yunan tanrıçası Niki'nin (Zafer), Fransız konsolusu ve amatör arkeolog Charles Champoiseau tarafından 1863'te Semendirek Adası'nda bulunan ve bugün Louvre'da sergilenen Hellenistik döneme ait ünlü mermer heykeline verilen addır –ç.n.

b Victor Pelevin'in Türkçede de yayımlanan romanı (çev. Bülent Oral Doğan, İş Bankası Yay. 2004) –ç.n.

Yüzyılımızın ilk yarısında avangard akımların hayat ile sanatı bütünleştirme girişimlerinin başarısızlığa uğradığı sık sık söylenmiştir.[4] Bu tezin takdir edilecek çok yanı var; ancak en azından fütürizmle ilgili olarak savunulması pek mümkün görünmüyor. Fütüristlerin kehanetleri en çılgın hayallerini bile aşarak gerçekleşti. Onlar yalnızca –Nietzsche'nin istekli, ama her daim hatasız olmayan okurları olarak– tozlu ve temkinli Batı kültürünü arındırmak için diledikleri savaşlara değil, propagandasını yaptıkları teknolojik dünyaya ve fütürist duyarlılığa da kavuştular. Ve fütüristler henüz gerçekleşmeyen hedefleri bakımından da tatmin olabilir; 20. yüzyıl, geleceğe giden otoyolda onları kayıtsız şartsız takip etti.

Geleceğin Kısa Bir Tarihi

Gelecek, tanımı gereği, önceden kestirilemez; ancak fütüristler bize onun icat edilebileceğini öğretirler. Bunun için kuvvetli bir hayal gücü gerekir, ki fütüristler kuşkusuz bu hayal gücüne sahiplerdi. Gelecek durup bizi beklemez; onun niteliği burada ve şu andaki eylemlerimize bağlıdır. Ama harekete geçmek için imkânları hayal etmeye çalışmalıyız. Hayal edilen gelecek genelde büyük ölçüde şimdiki zamandan ödünç alınmadır; bir yandan başlamış olan gelişmelerin bilinene dayalı tahminlerinden oluşur. Jules Verne gibi bir bilimkurgu yazarı, geleceğin çarpıcı doğruluktaki imgelerini yoktan var etmedi; kendi döneminde vuku bulan bilimsel ve teknolojik gelişmeleri yakından gözlemledi. Geleceğe ilişkin imgelerimiz arzu ve korkularımızdan da beslenir; nadiren tarafsızdırlar; neredeyse her zaman düş ve motiflerimizden kuvvet alırlar. Bu nedenle fütüristlerin kehanetleri, kuramsal tahminlerden ziyade kültürü kendi istekleri doğrultusunda değiştirme çağrısı olarak görülmelidir. Fütüristlerin gelecek imgelerinin büyüleyiciliği, –tıpkı Jules Verne gibi– yalnızca teknoloji alanında değil, sosyal, siyasi, askeri ve kültürel alanlarda da olup bitenlere ilişkin mükemmel gözlemlerinden ileri geliyordu.

Benim bu kitapta yapmak istediğim de tam olarak bu: Yeni enformasyon teknolojileri alanındaki güncel gelişmelere bakmak ve söz konusu gelişmelerle günümüzün diğer sosyal ve kültürel fenomenleri arasında nasıl bir ilişki olduğunu görmek istiyorum. Bu bağlamdan hareketle de bir di-

zi gelecek imgesi hakkında tahminde bulunacağım. Fütüristlerden farklı olarak, bu gelişmeler ile çağımızı karakterize eden sosyal, kültürel ve teknolojik eğilimlere ilişkin arzu ve korkularımız arasında açık bir bağlantı kuracağım. Akıl yürütmenin ötesinde pratik amaçlarım da var. Bu derin düşüncelerin, geleceği karşılama ve şekillendirme yollarını belirlememize katkıda bulunacağını umut ediyorum; ama geleceği arzu ve umutlarımız temelinde "planlamak" konusunda yanılsamaya düşeceğimi sanmıyorum. İnsanoğlunun tarihi beklenmedik bir olayla bozulan uzun bir planlar dizisinden ibarettir. "Planlama", bir defasında Odo Marquand'ın belirttiği üzere, çoğu zaman "kaosun başka yollardan sürmesidir".[5] Ama imkânların hayalini kurmazsak, geleceği kör insanlar gibi karşılarız. Bu nedenle daha işe başlamadan cesaretimin kırılmasına izin vermeyeceğim.

Bu bölümde, kültürümüzün Marinetti'nin dile getirdiği fütürist duyarlılıkla yöneldiği doğrultunun bir ilk eskizini sunmayı deneyeceğim. Bunu yapabilmek için, sanat tarihinde Rönesans sonrası dönemdeki üç gelişmeden hareketle, bize yaklaşmakta olan çağ hakkında tahmin yürüteceğim.

Öncelikle, benim "fütürist gelecek" senaryom Rönesans'ta merkezi perspektifin bulunmasından itibaren görsel sanatların *fiziksel* alanın keşfinde oynadığı role eklemleniyor. Hollandalı kültür felsefecisi Ton Lemaire, manzara resminin gelişmesinde birbirini izleyen aşamaların coğrafi alanın keşfindeki gelişmeleri nasıl yansıttığını gösterdi.[6] Lemaire'e göre Rönesans resmini karakterize eden yalnızca fiziksel alanın açığa çıkarılması değildir; manzaranın karşısında insan da tecrit edilmiş bir özne olarak görünür. Rönesans döneminde manzaranın *keşfi* evresinden sonra, manzara resmi romantizmin ilk dönemine kadar insanın göz önüne serilmiş dünyevi alandaki *yerleşmesini* gösterir. Özellikle 17. yüzyılın Felemenk peyzajlarında, modern insanın bir toprak parçasını nasıl ekip biçtiğini ve etkinliklerinin sahnesi haline getirdiğini görürüz. Gelgelelim, modern teknoloji araçlarıyla büyü bozulup –Max Weber tarafından betimlendiği şekliyle *Entzauberung* sürecine atıfta bulunuyorum– doğaya boyun eğdirildiğinde, modernleşme sürecinin diğer yüzü, yani "özerk" bireyin artan *yalıtım*'ı ortaya çıkar. Romantik resim bize modern insanın doğayla uzlaşma konusundaki tutkulu arzusuyla birlikte, bu uzlaşmayı gerçekleştirmekteki

iktidarsızlığını da gösterir. 19. yüzyıl banliyölerindeki kamusal alanın izlenimci tanımlamasında ifadesini bulan, doğayla ve kültürle uzlaşma konusunda kısa ömürlü son bir girişimden sonra, Lemaire'e göre modern bireyin doğadaki yalıtımı temel bir *yabancılaşma*'ya dönüşür. 20. yüzyılın fizikötesi, gerçeküstü ve büyüsel gerçekçi manzaraları içinde, insan ve doğa için her uzlaşma umudunun yok olmuş göründüğü garip, uğursuz ve insanlıktan çıkmış bir dünyaya ulaştık.

Manzara resminin II. Dünya Savaşı'ndan sonra görsel sanatlar alanındaki seçkin yerini ansızın kaybetmesi dikkat çekicidir. Bana öyle geliyor ki, bu durum esas olarak görsel sanatlarda fiziksel alanın araştırılmasından *manevi alanın* araştırılmasına doğru dikkate değer bir kaymanın sonucudur. Hegel 19. yüzyılın başında *Estetik* adlı yapıtında bu gelişmeyi sağgörülü bir yaklaşımla betimlemiştir. Hegel'e göre sanatın gelişmesi de dahil dünya tarihi maneviyatın giderek artması tarafından karakterize edilir. Sembolik sanat –örnek olarak Antik Mısır'daki piramitleri belirtir– çağını, sanatın maddesel yanının manevi yanı üzerindeki üstünlüğü, Yunan heykelciliğinin altın çağını ise maddi ve manevi bileşenlerin anlık bir dengesi karakterize ederken, modern sanatta (Hegel'in terminolojisinde romantik sanat) manevi olan maddi cephe üzerinde üstünlük kazanır. Sanatta maneviyatın bu artışının bir işaretini modern çağda perspektif resmi (mimari ve heykel gibi üçboyutlu değildir, yalnızca üç boyutlu alan yanılsaması yaratır), müzik ve hepsinin ötesinde edebiyat gibi manevi değeri daha yüksek sanat dallarına kayılmasında bulabiliriz. Hegel'e göre özellikle roman sanatı insan öznelliğinin *iç alan*'ının keşfi olarak görülebilir.[7]

Hegel'in modern sanatı maneviyatın sürekli yükselmesinin karakterize edeceğine dair tahmini yalnızca televizyon dizisi müziği, felsefi roman (Musil, Kundera) ve kavramsal sanat gibi kendine özgü sanat biçimlerinin 20. yüzyıldaki gelişmesine ışık tutmakla kalmaz, görsel sanatlar ile bilgisayar arasındaki bağlantıyı da aydınlatır. Elbette bu bağlantı, yeni enformasyon ve iletişim teknolojileri tarafından göz önüne serilen sanal uzayda *yerleşmemize* yarayacak yeni, dijital bir Rönesans'a yol açabilir. Bu sanal uzay birçok alanda zaten araştırılıyor. Sözgelimi görsel sanatlarda sanal uzayı araştırmak için yalnızca bilgisayarlar ve internet kullanılmıyor; si-

beruzay *Tron, Lawnmower Man, Strange Days, Johnny Mnemonic, The Matrix* ve *Existenz* (@) gibi filmlerde de inceleniyor, bilgisayar oyunları ise genç insanları sadece eğlendirmeyip sanal dünyalardaki hayata da hazırlıyor. Mimarlar sanal gerçeklik sistemlerinin yardımıyla müşterilerini tasarımlarının üç boyutlu modelleri içinde gezdiriyor ve *Active Worlds* (@) sakinleri internette sanal evler ve topluluklar inşa ediyorlar.

Eğer dünya nüfusu gelecek yüzyılda da önceki yüzyıldaki hızıyla artmayı sürdürürse, insanın "hayat alanı"nı korumak ve genişletmek için sanal dünyalara giderek daha da bağımlı hale geleceğiz. Siberuzaydaki yerini gitgide sağlamlaştıran sadece iletişim, mali işlemler ve hizmetler değil; 21. yüzyıl peyzajı içindeki yolculuk da sanal bir boyut kazanıyor. Coğrafyasonrası alanı ortaya çıkarmaya yönelik ilk adımlar –tüm beceriksizliğine rağmen, geç ortaçağda merkezi perspektif doğrultusundaki ilk adımlarla kıyaslanabilir– yerkürenin dört bir yanında tabloları, yapıları ve kentleri "ziyaret" etmemizi sağlamak için dijitalleştirilmiş fotoğraf ve bilgisayar animasyonları kullanan bilgisayar programlarıdır. Üstelik coğrafyasonrası gezgin, tarihsonrası zamanda da bir gezgin haline gelir. Ne de olsa 15. yüzyıl Floransa'sında bir gezinti yapmanıza olanak sağlayan da aynı programlardır! Sık sık görüldüğü gibi, geleceğe ilişkin geçmiş fantezilerin gerçekleşmesi tahmin edilenden farklı olacaktır. Zaman içinde gerçekten geri gitmekten değil, bir bilgisayar teknisyenleri, görsel sanatçılar, mimarlar ve pazarlama uzmanları topluluğu tarafından *(yeniden) tasarlanmış* bir geçmişe yol almaktan söz ediyoruz. İşte bu nedenle, geçmişin multimedya vasıtasıyla yeniden inşası, tarihsel anlatı ve tarihsel romanın (Walter Scott'ın *Ivanhoe*'su gibi) daha önce yaptığından daha az olmamak üzere, yapan kişinin şimdiki zamana ait damgasını taşıyacaktır; McDonald's'ın kaçınılmaz sanal şubeleri şimdiden bunun yeterli bir kanıtıdır.

Geçmişin multimedya vasıtasıyla yeniden tasarımı bugün dinamizm kazanıyor. 1995 Eylül'ünde Seul'deki Kwang Ju Bienali'nde *Sanal Gerçeklikte Lascaux*'nun galası yapıldı; University of Cincinati'ye bağlı Center for Electronic Reconstruction of Historical and Archaeological Sites'ın ilk projesiydi bu. Bir sanal gerçeklik kaskı takan ziyaretçi, Lascaux mağaralarının üç boyutlu bir simülasyonuna girebiliyor, mağara resimlerini uzun

uzadıya seyredebildiği gibi, resimlerin üzerine tıklayarak her türlü arka plan bilgisini talep edebiliyordu; mağaranın tarihöncesi çağlardaki halinin tahmini durumunu da görebiliyor ve eğer isterse simüle edilen tarihöncesi sanatçıyla yüz yüze gelebiliyordu (@).

Teknolojinin bugünkü durumundan doğru baktığımızda, bu "zaman yolculuğu" tarzı elbette hâla zayıf bir ikameden ibaretti. Ama sanal uzayın teknolojik bakımdan daha fazla açığa çıkarılması –sesin ve holografik imgenin mükemmelliği, ayrıca elle tutulur yaşantı ve kokuların eklenmesi– geleceğin multimedya turistinin yerinden bile kalkmaksızın uzay ve zamandaki en egzotik yerlerde giderek "gerçek" yaşantıdan daha otantik ve gerçekçi bir tarzda yaşamasını mümkün kılacaktır.

Bu konuya açıklık getirmek için, modern kültürü karakterize eden üçüncü bir gelişme üzerinde duracağım. Çevremize baktığımızda gerçeğin bu yüzyılda giderek daha çok kitle iletişim araçlarının estetik anlayışına göre şekillendirildiğini fark ederiz. Walter Benjamin ilk kez 1936'da yayımlanan *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*'da,* tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebilir olduğu çağda "*kopya*"nın sanat üretiminde standart hale geldiğine işaret ediyordu.[8] Kitle iletişim araçları çağında belirleyici olan artık *aura* –yani yalnızca "burada ve şimdi" var olan eşsiz sanat yapıtının kült değeri– değil, kopyaların teşhir değeridir. Bir yanda auranın kaybı kesinlikle gerçekliğin spesifik bir deneyiminin kaybı sayılabilir, bir yanda da kopyalar gerçekliği deneyimlemenin değişik bir yolunu açığa vurur. Benjamin de daha gelişmesinin çok erken bir evresinde kitle iletişim araçlarının ideolojik değerini fark etti ve her ne kadar yeni iletişim araçlarının devrimci potansiyeline (bunu, sözgelimi Ayzenştayn'ın filmlerinde görüyordu) umut bağladıysa da, bu iletişim araçlarının gücü elinde tutanlar tarafından baskı amacıyla kullanılabileceğinin de farkına vardı.

Benjamin'in önceden gördüğü gibi, bu gelişme sanatla sınırlı kalmayıp toplumun ve kültürün her yanında ortaya çıktı. Amerikan birlikle-

* Bu yazının özgün Almanca başlığı olan *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner mechanischen Reproduzierbarkeit*'ı Türkçeye Mekanik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı diye çevirebiliriz; oysa yazının İngilizce başlığını Mekanik Olarak Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı diye çevirmek gerekir –ç.n.

rinin 1993'te Somali'ye çıkarma yapması çarpıcı bir örnek oluşturdu; burada yalnızca fiili istila anı *prime-time* televizyonunda "canlı" yayınlanabilecek şekilde seçilmekle kalınmamıştı, kamera ekipleri ve yönetmenler de çıkarmanın estetik ve ideolojik sorumluluk gözetilerekten sahneye konulmasını ve filme alınmasını garanti etmek için kumsalda beklemekteydiler. Ve yine Benjamin'in önceden gördüğü gibi, günümüzün politikacılar kuşağı için kitle iletişim araçlarında profesyonelce sunulmak (ABD'de Reagan ve Clinton) ve mümkünse bunlar üzerinde denetim kurmak (İtalya'da Berlusconi), imaj yaratmada fiili politikalarından daha az önemli değil.

Yakın gelecekte gitgide sanal gerçeklik ölçütüne daha uygun bir melez alanda yaşayacağımızı ve burada gerçek ile kurmaca arasındaki ayrımın netliğini kaybedeceğini varsaymak cüretkârlık mı olur? Her şeyden öte, Rönesans sanatçıları coğrafi alanı kurmaca yoluyla ortaya çıkarırken, modern enformasyon teknolojisi kurmaca dünyamız içinde yaşamamıza imkân sağlar. Artık kurmacayı gerçeklikten kaçmak için değil, farklı bir gerçeklik yaratmak için kullanıyoruz.[9] Belki de "gerçek" ile "kurmaca" arasındaki ayrımın modası geçmiştir ve *germaca*'dan,[a] yani gerçekliğe dönüşmüş kurmacadan söz etmek daha doğru olur.[10] Uzayın modern çağda büyüsünden arındırılması, burada diyalektik olarak dijital bir yeniden mitleştirme haline gelir.

Kırk Katır mı Kırk Satır mı?

Gelecek *germaca* dünyanın aynı zamanda tatmin edici bir dünya olup olmayacağı açık uçlu bir sorudur. Siberuzaydaki odissia, insanoğlunu yeryüzünü ve birkaç onyıldan beri evreni de kolonileştirmeye iten o temel genişleme ihtiyacına seslenir; ancak daha önce Lemaire'in izinden giderek belirttiğim gibi, bu genişlemenin bir bedeli var. Gelecek kuşakların ilki, katıksız fiziksel alanın buharlaşmasını büyük olasılıkla gerçekliğin acı verici bir kaybı olarak yaşayacaktır. Onların durumu, geç ortaçağda yaşayan ve rahat dinsel alanlarından modern dünyaya kışkışlanan kuşaklarınkini andırıyor.

a Germaca: *Gerçek+kurmaca* –ç.n.

Gelgelelim, tekno-ütopyacılar bunları salt büyüme sancıları addedip, yeni enformasyon ve iletişim araçlarının da eşi görülmemiş bir sosyal ve kültürel potansiyele sahip olduğuna inanıyorlar. Onlara göre, Aydınlanma'nın doruğu olan bu teknolojiler zenginliğin ve gücün eşitsiz dağılımına son vererek dünya çapında bir *elektronik agora*'nın, eski Atina usulü doğrudan demokrasinin yolunu açacaktır.[11] Dahası, bu yeni teknolojiler tam da ekonomik (fabrikalar, demiryolları, yollar) ve kültürel (kütüphaneler, müzeler, tiyatrolar, konser salonları vb.) altyapıları zayıf olan azgelişmiş bölgelerin enformatizasyon ve küreselleşme süreçlerinden yararlanmasını mümkün kılacaktır. Her şeyden önce, siberuzayın keşfi, herkese kendi sanal hayat alanının ve çoklu kimliklerin yaratıcısı olma imkânı tanıyarak, 20. yüzyıl avangardistlerinin o eski düşlerinin gerçekleşmesine izin verecektir.

Bu coşku haklı gösterilebilir mi? Tarih, piramitler, tapınaklar ve katedraller gibi dinsel mekânların girişlerinin inşasında daima muazzam kurbanların gerekli olduğunu gösteriyor. Cennete giriş ücreti köleler ile serflerin emeği ve hayatıyla ödendi. Siberuzaya erişimi sağlayan ve öncelleriyle kıyaslandığında durmadan küçülen elektronik katedrallerin inşasının da bir bedeli var. Burada soru, "siberuzayın incilerle bezeli kapısı"nın yapım ve bakım bedelini kimin ödediğidir.[12] Bilgisayarların büyük bir bölümü gelişmekte olan ülkelerdeki çocuklar, kadınlar ve erkekler tarafından üretiliyor. Bu insanlar yalnızca birbirlerine sıkı sıkıya bağlı enformatizasyon ve küreselleşme süreçlerine değil, birçok durumda kendi ekonomik ve kültürel marjinalleşmelerine de katkıda bulunuyorlar.[13] Örneğin EİT'nin [Enformasyon ve İletişim Teknolojisi] Afrika'daki yükselişi, görünüşe bakılırsa Afrika toplumlarının parçalanmasıyla çakışıyor.[14] Demokratik potansiyele gelince, kötümser olanlar sanal alanın her yurttaşın coğrafi, mali ve hatta entelektüel etkileşimlerini gözlemeye olanak tanıyan bir *dijital panopticon*'da[a] son bulacağına dair kehanette bulunuyorlar.[15] Ve kültürel vaatler bakımından da iyimser olmak için pek bir neden yok gibi görünüyor. Tele-

a İngiliz filozofu Jeremy Bentham'in 18. yüzyılın sonunda tasarladığı ve "panopticon" diye adlandırdığı bir tür hapishane: Bu tasarımda bir gözlemci, mahkûmlar gözlenip gözlenmediklerini bilemeden tüm (pan-) mahkûmları gözetleyebiliyor (-opticon), bu şekilde "her şeyi bilen bir görünmez varlık duygusu" yaratılıyordu –ç.n.

vizyonun 1950'lerdeki gelişmesine sürekli eğitimle ilgili ütopik beklentiler eşlik ediyordu ve dünya çapında sunulan televizyon programları yığınına bakan hiç kimse bu beklentilerin gerçekleştiğini kolay kolay söyleyemez. Mali kazanç arzusunun güttüğü televizyon, kesintisiz olarak sıradan eğlence üreten bir makineye dönüşerek soysuzlaştı.[16] Ortaya çıkmasından bir düzine yıl sonra bakıldığında, interaktif iletişim aracı Dünyayı Saran Ağ (WWW) da daha iyi durumda sayılmaz. İlk e-posta reklamları on yıl önce internet topluluğu tarafından dehşetle karşılandı; şimdi ise internetin daha büyük bir bölümü tasasız bir tüketici zihniyetin pençesinde. İnternet çoğu zaman bir Yunan agorasından ziyade bir Roma arenasına benziyor. Dahası, siberuzaydaki odissia'nın, tıpkı coğrafi alanın keşfi gibi köklü bir yalnızlaşma ve yabancılaşmayla son bulması düşünülemeyecek bir şey değil.

İzleyen bölümlerde, bugüne kadarki deneyimlerimizin hem ütopik beklentilerin, hem kıyamet senaryolarının boşa çıktığını öğrettiğini göstereceğim. Fütüristlerin düşlediği ve çevremizde gelişmekte olan dünya, bir bütün olarak, arkamızda bıraktığımız dünyadan daha iyi yahut daha kötü değil; ama bize sunduğu iyilik ve kötülükler adamakıllı farklı. Yeni iletişim araçları konusunun en vizyoner yazarlarından biri olan ve 1980'de ölen Marshall McLuhan, bu iletişim araçlarının dünyayı büyük bir köye dönüştüreceğini önceden gördü, internetin artık bildiğimiz üzere yerkürenin büyük parçalarını birbirine bağladığı ölçüde de haklı çıktı. Ancak, dünyanın tek bir köye dönüştüğünü pek iddia edemeyiz. Gelecek bölümler, siberuzayın daha ziyade mevcut ve olası sayısız köy, banliyö ve kenar mahalleden oluşan devasa bir ağ olduğunu gösterecektir. Söz konusu ağ, kısmen yan yana var olan, ama aynı zamanda çeşitli yerlerde kesişen, birbirini yansıtan ve etkileyen bir sosyal, dinsel ve siyasi alanlar kaleydoskopudur. İnternet hâlâ siberuzayın ilkel bir önsezisinden ibaret ve siberuzayı anlamanın belki de en iyi yolu, onu *olası dünyalar üreten ontolojik bir makine* olarak görmekten geçiyor.

Bu "tatlı yeni dünya"nın keşfinde ve uygarlaştırılmasında yol aldıkça, kendimiz de hatırı sayılır derecede değişeceğiz. Marinetti "fütürist insanötesi"nin "makine tarafından çoğaltılacağı"na, "değiştirilebilir parçalar" ile çoklu ve eşzamanlı bir bilince sahip bir siborg olacağına ilişkin kehanette

bulunuyordu.[17] Tüp bebekler, yapay organlar, kalp pilleri ve tam elektronik kulaklar Marinetti'nin neyi kastetmiş olabileceğini gösteriyor. Beynimizi bilgisayar yazılım ve donanımlarının yardımıyla bilgisayar ağlarına bağlayarak, elektronik bir kozayla sarılı halde, çok sayıda sanal dünyada eşzamanlı olarak yaşayan bir *Homo zapiens* olma yolunda ilk adımları atıyoruz. Belki de bu bile işin sonu değil: Belki de bu *Homo zapiens*, onu insanoğlunun çok daha ötesine götürecek bir uzay ve zaman odissia'sının hâlâ yalnızca başındadır.

Futurismo & Futurismi

Venedik'te gezdiğim *Futurismo & Futurismi* sergisinin bir sürü yer varken bu antika kentte düzenlenmesindeki ironi dikkatimden kaçmamıştı. Fütüristler için Venedik, yok etmek istedikleri en önemli kültür simgesiydi.[18] Marinetti'nin insanları müzelerini ateşe vermeye çağırdığı kent, yetmiş beş yıl sonra bu müzelerden birinde fütürist akıma yer açarak nihai intikamını alıyordu.

20. yüzyılın seyri içinde birçok kehaneti gerçekleşen fütüristler, başka birçok durumda hedefi tamamen ıskaladılar. Gelecekte hâlâ okurların var olacağını ve bu kitabın onlardan birinin eline geçeceğini farz edelim; bizim bugün Jules Verne'deki gezginlerin silindir şapkalarına ya da Boccioni'nin zar zor aerodinamik sayılabilecek yarış arabalarına dönüp baktığımızda hissettiğimiz sevgi ve alay karışımı duygunun aynısını herhalde o kadın veya erkek de hissederdi. Gelecek, önceden kestirilemeyecek ne tür karakteristik özellikleri olursa olsun, içinde mutlaka bir mizah duygusu barındıracaktır.

İkinci Bölüm

POLİTİK TEKNOLOJİLER

Politik alanın enformasyonalist dönüşümü

Bilgisayar ağları toplumumuzun yeni sosyal morfolojisini meydana getiriyor ve ağın yayınım mantığı, üretim, deneyim, güç ve kültür süreçlerindeki eylem tarzını ve sonuçlarını büyük ölçüde değiştiriyor.

Manuel Castells

Önceki bölümde enformasyon teknolojisinin insanın genişlemesi için yeni bir alan açtığını savundum; ama bu, öykünün yalnızca yarısıdır. Siberuzaya gelince, dünyayı ve insanlığı kolonize etmeye başladı. Siberuzay öncelikle bir *Hinterwelt*, bildik olanın ötesinde tümüyle farklı bir arka-dünya olarak değil (oysa gelecek bölümlerde böyle bir niteliğe bürünebileceğini de göreceğiz), daha ziyade sosyal ve biyolojik organların içinde yuvalanan ve onları içeriden dönüştüren bir alan olarak anlaşılmalıdır. Eğer bilgisayarı ontolojik bir makine olarak adlandırabiliyorsak, bunun nedeni, temas ettiği her şeyin uzamsal ve zamansal düzenlemesini yapısöküme tabi tutması ve yeniden yapılandırmasıdır; politikanın önceki bölümün sonunda değindiğimiz etki alanı için de geçerlidir bu. Politikanın siberuzaya nasıl yaklaşması gerektiği sorusuna yönelmeden evvel siberuzayın politikaya etkisinin ne olduğunu gözden geçirmek mantıklı olur.[1]

Teknoloji Üzerine Araçsalcı Vizyonlar

Politikacılar geçen onyıllar içinde enformasyon ve iletişim teknolojisinin (EİT) kritik toplumsal rolünün giderek daha çok farkına vardı. EİT'nin gelişmesi ABD'de Clinton yönetimi sırasında aktif olarak teşvik edildi. Özellikle Al Gore, esas olarak *ekonomik* yararları üzerinde durduğu "elektronik otoyollar"ın yaratılmasının ateşli bir destekçisiydi. Örneğin Aralık 1993'te Clinton yönetiminin *Ulusal Enformasyon Altyapısı* girişimini sunduğunda ve elektronik otoyolların önemini 1950 ve 1960'larda inşa edilen Eyaletlerarası Otoyol Sistemiyle kıyasladığında bu açıkça ortaya çıktı:

> Ulusların başka uluslarla rekabet ederken şu ya da bu ölçüde başarılı olması, sahip olduğu ulaşım altyapılarının türüne bağlıydı. Derin su limanları olan uluslar, okyanus ulaşımı teknolojisini kendi çıkarları için kullanmaktan aciz uluslardan daha başarılıydı. II. Dünya Savaşı'ndan sonra, on milyonlarca Amerikan ailesi otomobil satın aldığında, iki şeritli otoyollarımızın tamamen yetersiz olduğunu keşfettik. Bunun üzerine eyaletlerarası bir otoyol ağı inşa ettik. Ve bu, dünyanın dört bir yanında ekonomik üstünlüğümüze muazzam katkıda bulundu. Bugün ticaret yalnızca asfalt otoyollarda değil, enformasyon otoyolları boyunca da yürütülüyor. Ve on milyonlarca Amerikan ailesi ve şirketi şimdi bilgisayar kullanıyor ve telefon hizmeti için yapılan iki şeritli enformasyon patikasının artık yeterli olmadığını düşünüyor... Bu tür bir büyüme iletişim endüstrisinde binlerce iş yaratacaktır.[2]

Gore'a ve ilaveten onun sözlerini tüm dünyada tekrarlayan çok sayıdaki politikacıya göre,[3] elektronik otoyolların lütfu ekonomik alanla sınırlı kalmadı. Hollanda hükümetince 1999'da yayınlanan *Dijital Delta* başlıklı memorandumun girişinde şunlar iddia ediliyordu:

> Bu EİT gelişmelerinin yarattığı yeni fırsatlar salt piyasa sektörünün rekabet gücünü artırmakla kalmaz, yurttaşlara yeni iletişim ve enformasyon toplama yolları sunarken hükümetin de yurttaşlar ile şirketlere verdiği hizmeti iyileştirmesini mümkün kılar. Kabine, bu fırsatlardan alabildiğince yararlanmamızın zenginlik ve refahımız için hayati olduğunu düşünmektedir.

Yazının, EİT'nin yurttaşların özgürlüğü ve özerkliği üstündeki derin etkisine dair kesinlikle iyimser bir tonu var. Castells'in bu bölümün şiarı olan ifadesine atıfta bulunan başka bir hükümet bildirisinde, *Gelecekle Sözleşme*'de de ağa dahil olan her yeni katılımcının onun değerini yükselteceği; böylece yeni katılımcıları cezbedeceği ve yukarı doğru yükselen bir avantajlar spiralini harekete geçireceği söyleniyor.

Bu bildiriye göre, internet türünden ağ teknolojileri bir yurttaşın hükümetlere ve hükümet enformasyonuna ulaşma fırsatlarını çoğaltır ve hükümetle "enformasyonal ilişki"sini şekillendirme seçeneklerini artırır; demokratik karar ve politikalar oluşturmaya katılma imkânlarını da genişletir. Burada internet yurttaşların özgürlüğünü teşvik eden bir iletişim aracı gibi görünüyor. Hükümet bildirileri, eğitim söz konusu olduğu sürece genç kuşakların bilgisayar eğitimi almasının ve enformasyonal bilgi altyapısının gelişmesinin gerekliliğini vurguluyor. En azından bu bildirilerin –hemen hemen oybirliğiyle dünya çapında hükümetler tarafından paylaşılan –engin, adeta fütüristik coşkusu denli çarpıcı olan olgu, sosyal ve kültürel sonuçların ciddi bir değerlendirmesinin eksikliğidir. Adeta tüm taraflar –özel hayatın olası ihlali, çocuk pornografisinin yaygınlaşması ya da "dijital bölünme" türünden "yan hasar"lara ilişkin birtakım kaygılar dışında– bilgi teknolojisinin gelişme tarzından mutlu görünüyor.[4]

Bana kalırsa, buradaki derinlemesine düşünme eksikliğinin kaynağı, 1990'lardaki bu hükümet bildirilerinin çoğunda kendini gösteren, teknolojiye araçsal bir gözle bakma eğilimiydi. Bu bakış açısında teknoloji, mevcut insani hedefleri gerçekleştirmenin tarafsız bir vasıtasıdır.[5] Neredeyse dünyanın tüm ülkeleri –ister kapitalist ister komünist olsunlar, isterlerse de "üçüncü yol" ilkelerini uygulamaya çalışsınlar– ekonomik büyümeyi temel bir dogma saydığından, hiçbir şey bu yeni teknolojileri kuvvetle teşvik etmekten daha mantıklı görünmüyor. Aynısı, enformasyon teknolojisinin hükümetlerin yurttaşlar ile ticari topluluklara sundukları hizmetlere uygulanması ve enformasyona, iletişim ve eğitime ulaşma konusunda yurttaşlar ile ticari ortaklıkların yetkilendirilmesi için de geçerlidir. Anlaşılan, hükümetler enformasyon teknolojisini daha önce kullanılan araçlardan ayıran tek şeyin politika, ekonomi ve eğitim alanlarındaki hedeflere daha çabuk ulaşılmasını mümkün kılması olduğunu varsayıyorlar.

Teknolojiye araçsal bakışla ilgili makul yorumlardan biri, teknik vasıtaların asla tarafsız olmayıp daima sosyal ve politik etkiler içerdiğidir. Teknolojiler üreticilerinin, sahiplerinin ve kullanıcılarının hedeflerini, çıkarlarını, normlarını ve değerlerini yansıtır. Her makine –Max Weber'in bir ifadesini kullanırsak– "katılaşmış ruh"tur; üstelik insan yapımı teknik

ürünlerin kendi siyasi gündemleri vardır. Bununla, dahil oldukları toplum için her zaman kasıtsız, beklenmedik ve önceden kestirilemeyen sonuçlara gebe olduklarını kastediyorum.[6]

Sanayi Devrimi bu anlattıklarımıza mükemmel bir örnektir. Buhar makinesi, önceki tarım toplumlarının belirli işleri eskisinden daha verimli yapmalarını sağlamaktan öte işlevi olan bir cihazdı; sermaye ve enerjiye dayanan piyasa ekonomisinin yükselişinde ve yeni çıkar çatışmalarının, ayrıca yeni sosyal sınıfların doğuşunda hayati bir rol oynadı. Makine teknolojisi çevreyi ve sanayi kentlerine kitle halinde göç eden insanların yaşama şartlarını da muazzam etkiledi. Nihayet, modern teknolojinin yükselişi politik süreci de etkiledi. Modern kültürde, sanayi kültüründe politika teknokratik bir görünüş kazandı. Politik kararlar giderek teknik çözümlerle takas ediliyor, bu arada teknik vasıtaların gelişmesi başlı başına bir amaca dönüşüyor.

Enformasyonal Devrim

Göründüğü kadarıyla, enformasyon teknolojisinin sosyal sonuçları 18. yüzyılın sonunda buhar makinesinin yarattığı sonuçlardan daha az etkili değil. "Enformasyonal devrim" henüz başladığı halde, toplumda yeni bir köklü dönüşümün dış hatları şimdiden gözle görülüyor. Sanayi toplumu enerjinin üretim ve denetimine dayanırken, şimdi her şey enformasyonun üretim ve denetimi etrafında dönüyor. Manuell Castells'in kapsamlı bir ampirik araştırmayla desteklenmiş anıtsal yapıtı *The Information Age: Economy, Society and Culture*'da [Ekonomi, Toplum ve Kültürde Enformasyon Çağı][7] ileri sürdüğü üzere, bu, toplumsal organizasyon yapılarının, güç ilişkilerinin ve teknolojik denetimin yeniden şekillenmesini de beraberinde getirir. Organizasyonlar artık coğrafi bir konuma bağlı olmayıp ulusal sınır ve yasalardan gitgide daha az etkilenen esnek ağlara dönüşüyor. Dünya mali piyasalarının kesişme noktası işlevi gördüğü bu küresel enformasyon ağlarında, sermaye ve emek dur durak bilmeksizin daha yüksek kazanç peşinde koşar. Gücün kullanımı giderek artan ölçüde ekonomik, politik ve askeri enformasyon akışlarının denetimiyle birleşir. Ve enformasyon teknolojisinin tıbbi dalının gelişmesiyle, genetik bilginin manipülasyonu ve

yeniden birleşimi, insan bedeni ve insan zihni giderek teknolojik denetimin nihai objeleri haline geliyor. Enformasyon teknolojisinin bu çok etkili sonuçlarını siyasi parti ve hükümetlerin hemen hiç hesaba katmamaları ilk bakışta şaşırtıcıdır; ancak daha yakından bakıldığında, bunun çoğu zaman onların araçsalcı bakışlarına bağlı olduğu görülür.

Teknolojinin araçsalcı bakış açısıyla değerlendirilmesine yöneltilebilecek ikinci bir itiraz, bu şekilde bir tür teknolojik determinizmin teşvik ediliyor olmasıdır. Teknik vasıtaların tarafsız olduğuna inananlar daha baştan teknolojinin özerk, yani toplumdan bağımsız geliştiğini varsayıyorlar. Teknolojinin özerk gelişmesi herhangi bir tarafa yönlendirilemeyecek, geri döndürülemez bir süreç sayılıyor. Bu varsayıma göre teknik bakımdan mümkün olan her şey otomatik olarak uygulanacaktır. Ne var ki, bu geri döndürülemezlik, kerameti kendinden menkul bir kehanettir. Eğer teknolojinin gelişmesini salt teknolojik akılcılığın denetimine bırakacak olursak, söz konusu gelişme belirli bir anlamda gerçekten özerk hale gelir. Oysa gerçekte teknolojilerin gelişmesi, çeşitli toplumsal grupların (tasarımcı, imalatçı, finansör, yasa koyucu, tüketici, çevre eylemcisi vb.) norm ve çıkarlarının birbiriyle çatıştığı heterojen bir sürecin sonucudur.[8] Bunu kavrar kavramaz, teknolojik gelişme üstüne kafa yormanın önemini anlarız. Eğer teknolojilerin bizi nasıl etkilediğini ve onlarla ne yapmak istediğimizi bilirsek, kendimize bu teknolojilerin rotasını istediğimiz tarafa çevirme şansı tanırız. Denetim imkânlarımızı gözümüzde büyütmemeliyiz. Teknolojiler dünyada yerlerini bulduktan sonra, denetimi zor dinamizmlerine kavuşur; dahası, yeni teknolojilerin toplumsal sonuçları asla tamı tamına kestirilemez. Üstelik doğaya ve kültüre daha fazla ve daha derinden müdahale ettiğimizde, bu kestirilemezlik ve denetlenemezlik sadece daha da artar.[9] Ama bu düşünceler enformasyon ve iletişim teknolojisinin toplumsal etkisi üzerine epeyce kafa yormak gerektiğini vurgular.

EİT'nin gelişimini körüklemek için yapılan itirazlar söz konusu etkiyi hesaba katmak zorundadır. Bunu yaparken geçmiş bilgeliklere sarılıp kalmamalı ve yanlış yollara sevk edici mecazlardan kaçınmaya çalışmalıyız. En cazip, ama aynı zamanda yanıltıcı mecazlardan biri "elektronik otoyol"dur. Amerikan hükümetinin bir sözcüsü olarak Gore, bu mecazı daha önce deği-

nilen *Ulusal Enformasyon Altyapısı* girişiminde ilk kez ortaya koyduğunda bir taşla üç kuş vuruyordu. Birincisi, tanıdık otoyol imgesi, yeniliğinden ötürü nüfusun geniş bir kesimi için büyük ölçüde meçhul olan bir fenomeni aydınlatıyordu. İkincisi, dinleyicilere 1950'ler ile 60'larda ABD'nin birçok bölgesine ekonomik refahı getiren Eyaletlerarası Otoyol Sistemi'nin inşasını hatırlattığından, Gore mecazı kendi iddiasını haklı çıkarmak için kullanıyordu. Son olarak bu mecaz, *Amerikan Rüyası*'nı karakterize eden öncü ruha sesleniyordu. Eğer Amerika "sibergeleceğe doğru koşma" şansını yitirmek istemiyorsa, böyle ilan ediyordu Gore, o zaman enformasyon teknolojisine derhal ve büyük çaplı yatırımlar yapılması gerekiyordu.

"Geleceğe giden elektronik otoyol" mecazı Hollanda'da epey popüler oldu. Yukarıda sözü edilen *Elektronik Otoyollar: Mecazdan Eyleme* başlıklı memorandum, Gore'un şişirilmiş retoriğini herhangi bir rahatsızlık yaratmadan yeniden üretti. Gelgelelim, bu mecazın ana sorunlarından biri, dünyayı saran bilgisayar ağlarının "postcoğrafik" doğasını anlamaktan külliyen aciz olmasıdır. Bundan dolayı, bu ağların sosyal sonuçları somut karayollarıyla kıyaslanamaz. Hollanda'nın Avrupa'nın elektronik ana limanı –Beyin limanı– olması gerektiğini savunanlar, bunun bu ülkedeki istihdam düzeyini otomatik olarak artırmayacağını anlamalıdırlar. Küresel ağlar halinde örgütlenen enformasyon ekonomisi, etkinliklerini düşük ücretli ülkelere aktarma işini derece derece kolaylaştırıyor. Önceki bölümde zaten belirttiğim gibi, birçok bilgisayar gelişmekte olan ülkelerde üretiliyor ya da monte ediliyor ve enformasyon işleme ve hizmete sunma, ayrıca yazılım geliştirme işinin gittikçe daha büyük bir bölümü, eğitim düzeyinin yüksek olduğu Hindistan gibi gelişen ülkelerde gerçekleşiyor. Ve bu eğilim daha yeni başlamış görünüyor. Hatta ve özellikle, halihazırdaki eşitsiz küresel zenginlik dağılımını daha dengeli kılmak için uğraşıyorsak, enformasyon teknolojisinin bu sonuçlarının farkında olmak önem kazanıyor.

Propagandası yapılan politikaların sonuçlarına ne siyaset, ne eğitim alanında kafa patlatılıyor. Ulusal çapta eğitim ağları geliştirmek ve teleeğitimi teşvik etmek isteyenlerin, Dünyayı Saran Ağ gibi hiper iletişim araçlarının bilginin zararsız ileticileri olmadığını anlamaları gerekir.[10] McLuhan'ın iletişim aracı ile mesajı özdeşleştirdiği "İletişim aracı mesajdır" slo-

ganı bir dereceye kadar abartılmış olabilir, ama iletişim aracının mesajın içeriğini ve kullanıcının düşünme süreçlerini fazlasıyla etkilediği kolay kolay inkâr edilemez. Hiper iletişim araçlarının eğitsel bir bakış açısından tanım gereği kötü olduğunu önsel olarak varsaymıyorum.[11] Hiper iletişim araçları her ne kadar geleneksel okuryazarlığın belirli başarılarıyla çatışır görünse de, kullanıcıların onlara ulaşan enformasyon tufanını geleneksel iletişim araçlarında olduğundan daha sıkı denetlemelerini mümkün kılıyor. Ama bu durumda da sonuçları akıldan çıkarmamak gerekir. Enformasyon teknolojisinin okumuşlar ile okumamışlar arasındaki uçurumu otomatik olarak yok etmeyeceği olgusunu göz ardı etmemeliyiz; aksine, uçurum belirli bakımlardan daha da genişleyecek.

Hollanda'daki siyasi partilerin oybirliğiyle beyan ettiği gibi, enformasyon teknolojisi, temsili demokrasi ilkesini terk etmeksizin demokrasiyi ulusal ve yerel düzeyde olduğu gibi taşrada da güçlendirmek için kullanılacak ise, bu teknolojinin bu bakımdan da kendi politik gündemi olduğunu anlamak gerekir. Buhar makinesi çağından kalmış olan siyasi sistemimizin, o döneme ait diğer kurumları bekleyen değişiklerden daha az keskin olmayan değişikliklerden geçeceği kesindir.[12] Görünüşe bakılırsa ağ teknolojileri büyük ölçüde tesviye edici bir etkiye ve doğalarında var olan bir doğrudan demokrasi önceliğine sahiptir. Ayrıca bölgesel olarak örgütlenmiş demokrasilere, herhangi bir özel bölgeye bağlı olmayan bir internet tarafından nasıl hizmet verileceği de açık değildir. Ve eğer mali işlemler giderek daha çok siberuzayda meydana geliyor ise, vergi sistemimiz tehdit altında demektir; çünkü KDV nereden alınacaktır? Daha önce söylediğim gibi, burada amacım "telefon butonuyla oylama" demokrasisinin artılarını ve eksilerini ya da özgür internet devletinin[13] arzu edilirliğini tartışmaktan ziyade, böyle soruların var olan siyasi kurumlar tarafından yanıtlanamayacağına ve EİT'nin bu kurumlar üzerindeki etkisinin tam olarak ne olduğuna dair çok dikkatle kafa yormak gerektiğini vurgulamaktır.

Teknoloji Olmayan Bir Teknoloji

Teknolojiye yönelik araçsal bakış açısına getirilecek üçüncü bir olası eleştiri var ve bu da bize enformasyon teknolojisinin toplumsal sonuçla-

rına ciddiyetle eğilmemiz için başka bir neden daha sunar. Enformasyon teknolojisi araçsal bakış açısında çoğu kez homojen bir şey muamelesi görür; oysa kesinlikle homojen olmayıp değişken, hatta bazen zıt sosyal etkiler üreten heterojen bir teknik, protokol ve tasarının yığınıdır. Yalnızca tesviye edici etkilerde bulunmakla kalmayıp "dikey güç" de kullanabilir. Artık bildiğimiz gibi internet kimi bakımlardan askeri kökenini yansıtır, ama aynı zamanda 1960 ile 70'lerin "karşı kültür"ünün hiyerarşi karşıtı ideallerini cisimlendirir. İnternetin arkasındaki "siberideoloji", "San Francisco'nun kültürel bohemciliği ile Silikon Vadisi'nin ileri teknoloji sanayilerinin tuhaf bir füzyonudur... Dijital ütopyada herkes hem zamane çocuğu, hem zengin olacaktır."[14] İnternet kuşku götürmez bir potansiyele sahip. Gelgelelim, elektronik ağlar aynı zamanda öyle tasarlanabilir ki, mali işlemlerimizi ve karşılıklı topumsal ilişkilerimizi Foucault'nun *panopticon*'unu zararsız gösterecek şekilde kaydedip izleyebilir.[15] Enformasyon teknolojisi kendi başına ne iyi, ne kötü; ama tarafsız hiç değil. Bundan dolayı onu ne eleştirmeden kabul etmeli, ne kayıtsız şartsız reddetmeliyiz. Can alıcı olan, hem bu teknolojilerin geliştirilmesi, hem de yaptığımız alışveriş sırasında onlardan nasıl etkilendiğimizi, ayrıca onlarla ne yapabileceğimizi ve ne yapmak istediğimizi anlamak için sürekli tetikte durmaktır.

Üçüncü Bölüm

BÜYÜK BİRADER ARTIK BURADA YAŞAMIYOR

Siberuzayda İktidar ve İktidarsızlık

Barış savaştır
Kölelik özgürlüktür
Kuvvet cehalettir[a]
Büyük Birader Yeniden

Bir Beta Durumunda Yaşamak

Toplumumuz karmaşık durumda ve bu karmaşıklık günden güne artıyor. Bizi her gün kuşatan enformasyon öğelerinin çetelesini zar zor tutabiliyoruz. Bugünün pazar gazeteleri 17. yüzyılda sıradan bir insanın ömrü boyunca okuduğundan daha fazla metin içeriyor. Üstelik geleceğe giden otoyol boyunca yaptığımız hız o denli yüksek ki, tek bir sektördeki gelişmeleri bile güçbela takip edebiliyoruz. Bu durum belki de başka herhangi bir alandan çok, enformasyon ve iletişim teknolojisi için geçerli. Donanım ve yazılım o denli süratle gelişiyor ki, görünüşe göre tüm sektör kendini kalıcı bir beta[b] durumunda buluyor. Enformasyon teknolojilerinin toplumumuzun ve hayatlarımızın adeta her cephesini yeniden şekillendirdiğini de hesaba kattığımızda, durumumuzun ne denli karmaşık olduğunu kavrıyoruz. Bizler de kalıcı bir beta durumunda yaşıyoruz.

Büyük Birader Labirentte

Söz konusu beta durumunu karakterize eden bu yeni "karmaşa"yı anlamlı kılmak için çoğu zaman basit, farkına varılabilir ve çekici mecazlara sığınılıyor. Birinci bölümde elektronik agoraya ve *dijital panopticon*'a atıfta bulunuldu ve önceki bölümde de elektronik otoyol ile Büyük Birader ele

a George Orwell'in *1984*'ündeki parti sloganının tersine çevrilmiş versiyonu –ç.n.
b "Geliştirme ve test aşaması" anlamında kullanılıyor, ayrıca bkz. Küçük Terimler Sözlüğü –ç.n.

alındı. Böyle mecazlar siberuzayın gizemli etki alanına kavramsal olarak ulaşmamıza yardım etse de, sık sık onun yeni ve farklı olan tarafını gizler.[1] Bundan dolayı, etrafımızda yaratılan enformasyon toplumunun karmaşık ve kararsız doğasını kavramamamıza yardımcı olmayıp yalnızca bir organizasyon ve tahmin edilebilirlik yanılsaması sunar. Söz konusu mecazların netliği –ya cennet ya da cehennem vaat edilir– "enformasyon teknolojisinin hayatımıza getirdiği avantaj ve dezavantajlar"[1] değerlendirirken açık bir davranış kılavuzu sunar. Ama basit bir kabul ya da ret, enformasyon teknolojisi bakımından uygun bir konum belirlememize yardımcı olmaz.

Bunu Büyük Birader mecazı temelinde örnekleyeceğim. Bu mecaz George Orwell'in ilk kez 1949'da yayımlanan ünlü romanı *1984*'ten alınmadır. Yazar bu romanda, bir bireyin hayatının en özel yanlarının bile denetlenip yönetildiği totaliter bir toplumun, *Oceania*'nın baskıcı bir resmini çizer.[2] Bu toplumdaki anonim güç, delici bakışları olan, portresi Oceania'nın bir ucundan öbür ucuna kadar *Büyük Birader Seni Gözetliyor* başlıklı posterlerde yer alan Büyük Birader tarafından temsil edilir. Büyük Birader anlatıda gücünü değişik yollardan gösterir. Birincisi, yurttaşların tüm söz ve eylemleri her yerde hazır ve nazır olan çift taraflı ekranlardan sürekli takip edilir. İkincisi, düşünce polisi yeni bir yapay dil, *Çift Anlamlı Dil*[a] vasıtasıyla yurttaşların düşüncelerini denetler. Belirli kelimeler eksik olduğundan ya da başka bir anlam kazandığından, muhalif düşünceleri ifade etmek neredeyse imkânsızdır. Dilin yıkıcı potansiyelini zayıflatma yollarından biri, "Savaş barıştır", "Özgürlük köleliktir" ve "Cehalet kuvvettir" türünden kurumlaşmış karşıt kelimelerden oluşan "zıtların birliği"dir.[b] Üçüncüsü, Oceania'da durmadan yeni düşmanlar yaratılır. Bütün suçların ve sabotaj eylemlerinin yüklendiği eski bir parti önderi, Emmanuel Goldstein, daimi bir düşmandır. Portresinin ekranlarda göründüğü günlük "iki dakika nefret" ritüelinde küçük düşürülür ve taciz edilir.

Orwell'in yergisi, 20. yüzyıl dünya tarihinin önemli bir unsurunu dehşetli bir surette şekillendiren faşist ve komünist totaliter devletlerin görüntüsünü hatırlatır hemen. Gelgelelim, elektronik Büyük Birader modeli-

a İng. Newspeak –ç.n.
b İng. Doublethink –ç.n.

nin yandaşlarına göre, Stalinist ve nasyonal sosyalist önderlerin buyrukları altındakileri denetleme derecesi, böylesi bir denetimin internet gibi bilgisayar ağlarıyla mümkün hale geldiği durumla kıyaslandığında bir çocuk oyunundan öte değildi. 20. yüzyılın totaliter devletlerinde hâlâ büyük ölçüde bir güç fantezisi olan şey, şimdi muazzam ölçekli bir gerçekliğe dönüştü. Elektronik Büyük Birader gönderdiğimiz ve aldığımız her e-postayı okuyabilir, çevrimiçi ve çevrimdışı etkinliklerimizin hepsini gözleyebilir. Servis sağlayıcılar ile otoritelerin hangi ağ sitelerini ziyaret ettiğimizi ve kiminle söyleştiğimizi saptayabilmesinin ötesinde, banka kartları, ağ kameraları ve diğer elektronik kayıt formları sayesinde, coğrafi alan ve tarihi zamanda izlediğimiz güzergâh da yakından gözlenebilir. Ve düşünce polisi interneti de çok avantajlı kullanabilir. Zaten tartışma gruplarındaki servis sağlayıcılar ile forum yöneticileri, bu kelimeleri içeren mesajları eleyerek ve bir ihtimal göndereni engelleyerek hangi kelimelerin kullanılmayacağını belirleyebilirler. Her bilgisayar ekranının gerisinde pedofiller, bilgisayar korsanları ve –11 Eylül 2001'den sonra listenin tepesinde olan– teröristlerin gizlenebileceği olgusu yüzünden yalnızca büyük bir nefret oluşmakla kalmadı, çok etkili güce sahip bir küresel ağ polis kuvvetinin kurulması için de geniş destek sağlandı. Bu elektronik Büyük Birader'e ilişkin olarak yurttaş, Orwell'in Oceania'sındaki (@) yurttaştan kat kat daha güçsüz durumdadır. Bütün bunlar Büyük Birader modeli yandaşlarına göre böyledir. Durum gerçekten bu denli iç karartıcı mı? Gelin "gerçek, var olan enformasyon toplumu"na bir uzmanının gözünden bakalım.

Enfokrasi

Arre Zuurmond, *De infocratie. Een theoretische en empirische heroriëntatie op Weber's ideaaltype in het informatietijdperk Enfokrasi* [Enfokrasi: Weber'in Bilgi Çağında İdeal Tipin Kuramsal ve Ampirik Tutum Değişikliği] adlı kitabının yayımlanmasından bu yana Hollanda'da tekno-karamsarların kampına dahildir.[3] Daha yakın tarihli bir makalesinin başlığı

"Netwerkorganisaties bedreigen democratie" [Ağ Örgütleri Demokrasiyi Tehdit Ediyor],[4] Zuurmond'un enformasyon ve iletişim teknolojisinin özgürleştirici potansiyeline dair pek yanılsaması kalmadığını kanıtlı-

yor. Her ne kadar enformasyon teknolojisi sayesinde organizasyonların "daha düz, daha teklifsiz ve daha yatay" olduğu konusunda tekno-iyimserlerle hemfikir olsa da, ona göre bu bizi hiçbir şekilde daha insani bir topluma götürmüyor. Ağ örgütlenmesinin dostça görünüşü ekonomik süper güçleri gizliyor ve onların karşısında ulusal devletlerin pek az etkisi oluyor. Sözgelimi uluslararası bankacılık işlemlerinin büyük çoğunluğu artık merkez bankalarının otoritesi altında değil. Dahası, iktisadi ve idari örgütler denetimleri altındaki tüketiciler ile yurttaşlar hakkında çok daha fazla bilgiye sahip; bu da tüketici ile yurttaşın verimli ve etkili hale gelen denetim ve hâkimiyet formlarına giderek daha çok kurban edilmesi demektir. Zuurmond'a göre, bu yeni enfokrasinin[a] gelişmesini engelleyebileceğimizi düşünmek saçma olur ve yapabileceğimiz şey, bu modern örgütlere karşı koyanların gücünü artırmaya çalışmaktır. Eğer bunu yapmazsak, diye sonuçlandırıyor iddiasını yazar, bütün bu örgütsel şiddete karşı çıkacak insani hiçbir şey kalmayacaktır.

İlk bakışta, tekno-karamsar Zuurmond ile onun iyimser muhalifleri arasında büyük bir fark varmış gibi görünür. Ne var ki yakından bakıldığında her iki tarafın da aynı denetlenebilirlik, güç ve enformasyon teknolojisi kavramlarına bağlı olduğu anlaşılır. Tekno-iyimserler gibi Zuurmond da enformasyon teknolojisinin toplumsal gerçekliği daha iyi kavramamızı sağlayan bir araç olduğu ve bundan dolayı bu enstrümana sahip olanların gücünü artırdığı gibi bir bakış açısıyla işe başlıyor. Görüş ayrılıkları bu aracın enformasyon toplumunda kimlerin elinde olduğu sorusunda ortaya çıkıyor. Genellikle liberal ya da sosyal demokrat bir ideolojiden esinlenen tekno-iyimserler, bir demokraside her yurttaşın ondan eşit yararlandığını baştan varsayarken, Zuurmond, toplumun daha eleştirel bir analizi temelinde, enformasyon teknolojisinin büyük ölçüde zaten ekonomik ve politik güce sahip olanların elinde bulunan bir enstrüman olduğu sonucuna vardı.

Burada soru, karamsar Zuurmond ile onun iyimser muhaliflerinin denetlenebilirlik, bilgi teknolojisi ve güçle ilgili modernizm yanlısı varsayımlarının, embriyon aşamasındaki enformasyon toplumunu anlamaya ça-

a *Enformasyon*+büro*krasi*: Enformasyon bürokrasisi –ç.n.

lışırken yeterli olup olmadığıdır. Ben bunun yeterli olmadığını ve enformasyon toplumuna yönelik hem iyimser hem kötümser yorumların, söz konusu toplumun karmaşık ve belirsiz doğasını yanlış anladığını ileri süreceğim.

Denetlenebilirliğin sınırları

İnsan, dünya kurulalı beri fiziksel ve sosyal çevresini denetleme arzusu gütmüştür. Bu arzu kendini birçok şekilde gösterir. Teknoloji insanoğluna zaten binlerce yıldır fiili denetimi sunarak rakiplerinden ayrılır. Bununla birlikte, teknolojik denetim ancak teknolojiyle iyice iç içe geçen yeni doğal bilimlerin oluşumuyla gerçekten önem kazandı. Modern doğal bilimleri karakterize eden, "Açıkla, tahmin et, denetle" üçlüsüdür. Doğa yasalarının içyüzünü deneylerin yardımıyla kavradığımızda, yalnızca mevcut olayları açıklamak değil, gelecekteki olayları tahmin etmek ve –önkoşulları değiştirerek– denetlemek de mümkündür. Doğal bilimler ve teknoloji özellikle bu sonuncu imkândan dolayı başat bir konum elde etti ve dünyada gelecek tüm olayların, ilke olarak tahmin ve kontrol edilebilir olduğunu öne süren mekanik bir dünya görüşünün ortaya çıkmasını sağladı. Filozof ve matematikçi Leibniz, tüm fenomenleri tek anlamlı bir matematik diliyle ifade etmeyi sağlayacak evrensel bir bilimin hayalini kuruyordu. 19. yüzyılda oluşturulan sosyal bilimlerde de sık sık insanın davranış yasalarını matematik diliyle ifade etmek ve denetleyebilmek için toplumu keşfetme arzusu güdülüyordu.[5]

Denetlenebilirliğe ilişkin bu modern inanç şu ana kadar toplumumuzda temel bir rol oynadı. Zuurmond'un modern organizasyonun itaat, hesaplanabilirlik, denetlenebilirlik, etkililik ve verimlilik normlarına dayandığına dair sözünü bunun ışığında değerlendirmek zorundayız. Ancak geriye, denetlebilirlikle ilgili temel inancın bu normlara yorulup yorulamayacağı sorusu kalıyor. Bu durum söz konusu olduğu sürece, güncel doğal bilim 18. yüzyılın determinist Laplace'ından çok daha sakıngandır.[6] Başladıkları duruma duyarlı bir bağımlılığın karakterize ettiği karmaşık fiziksel sistemlerle ilgilendiğimizde, tahmin edilebilirlik ve denetlenebilirlik önemli sınırlarla karşılaşır.[7] Örneğin hava tahminlerinin hiçbir zaman on gün ya da civarını aşmamasının nedeni budur. İnsan toplumuna gelince,

yalnızca kararsız iklimler ve doğal felaketler gibi önceden bilinemez ve denetlenemez fiziksel şeyler değil, insan davranışının benzersiz karmaşıklığı da bizi ilgilendiriyor. Dahası, insan eylemlerinin çoğu kez denetleme arzumuzu adamakıllı hüsrana uğratabilecek kasıtsız ve beklenmedik pek çok yan etkisi var. Bir de insanların, cansız doğadan farklı olarak, tahminlere ve denetleme, dolayısıyla onları etkileme çabalarına karşı saygısızca tepki gösterme alışkanlığı var. Merkezi Planlama Bürosu gibi kurumlarca yapılan tahminlerin nadiren doğru çıkmasının ve toplumdaki gelişmelerin fiili denetimini çoğu zaman iyi yönetimden ziyade iyi talihin belirlemesinin nedeni budur.

Hollanda İçişleri Bakanlığı'nın ısmarladığı ve 2000 Haziranında yayımlanan *EİT'nin Denetimi Kimin Elinde* başlıklı rapora başka yazarlarla birlikte eklediğimiz örnek durum incelemesindeki konulardan biri, birçok sırrı barındıran Amerikan-İngiliz casusluk ağı Echelon'dı. Büyük Birader modelinin destekçileri, bu askeri-ekonomik ağı sık sık, siyasi ve iktisadi gücü olanların sıradan yurttaş üstünde tam bir denetim kurmasının örneği olarak belirtirler. Literatürün etraflı bir incelemesine dayanarak bu ağın yeteneklerinin korkunç şekilde abartıldığını ve iktidardakiler tarafından bazen talep edilen ve birçok yurttaşa korku salan tam şeffaflığın bir yanılsama olduğunu gösterdik.[8] Bunun çeşitli nedenleri var. Kırılması giderek zorlaşan şifreleme yöntemlerinin gelişmesi, takibi gitgide daha da güçleştiriyor; keza giderek yoğunlaşan, izlenmesi hemen hemen hiç mümkün olmayan bir veri trafiğinin fiber optik kablolar tarafından taşınması olgusu da. Üstelik, gerçek zamanlı konuşma tanıma sistemi mükemmel olmaktan hâlâ çok uzak ve Arapça gibi birçok dilde hiç mevcut değil. Ve 2002'nin ortasında her gün dünya çapında on milyar e-postanın gönderildiğini hesaba katarsak, Echelon gibi bilgisayar donanımlı, iyi kadrolu bir örgüt için bile bunları izlemek büsbütün uygulanamaz bir şey. İncelememizde adını verdiğimiz, Echelon'un izlemesi zor karşıtlarına bir örnek Usame bin Ladin'di. Birkaç ay sonra Dünya Ticaret Merkezi ve Pentagon'a yapılan saldırılar, enformasyona ulaşma ve denetlenebilirliğin katı sınırları olduğunu kanıtladı.[9]

Toplum, yapılabilir değildir. Toplumu bir ütopyaya dönüştürmenin mümkün olduğuna inanan tekno-iyimserler açısından acınacak bir durum

bu; ama aynı zamanda modern teknolojinin politik ve ekonomik güce sahip olanlara tüketiciler ile yurttaşlar üstünde mutlak güç tanıdığına inanan tekno-karamsarlar için bir çare olabilir. Bana kalırsa, denetim kavramıyla ilgili olarak geçmiş yıllarda meydana gelen değişiklikleri bunun ışığında değerlendirmeliyiz. Yönlendirilebilirlik, planlama ve yukarıdan talimat verme gibi fikirlere dayanan klasik denetim kavramına zıt olan bir denetim kavramı yaygınlaşıyor. Postmodern olarak nitelendirilen bu denetim kavramı, işbirliğine, eldeki kaynakları paylaşmaya ve kurumlar ile tek tek yurttaşların kendi kendilerini düzene koymalarına dayanıyor. Hantal, klasik, piramit şeklindeki örgütlerin yerine, ilgili tarafların (kamu yönetimi, şirketler, yurttaşlar, özel çıkar grupları) birbirine bağımlı olacağı esnek ağlar yaratılabilir. Hollanda'nın yakın tarihinin gösterdiği gibi, bu "yumuşak" denetim şekli kendi başına daha iyi bir karar oluşturma mekanizmasına ve daha adil bir topluma yol açmıyor. 2002 ve 2004'te politikacı Pim Fortuyn ve film yönetmeni Theo van Gogh cinayetlerinin gösterdiği üzere, karşıt çıkarlar kolaylıkla çatışmalara ve kilitlenmelere neden olabilir. Ama en azından bu yeni denetim şekillerine ilişkin olarak, Orwell tarzında mutlak güç sahibi bir Büyük Birader'in ortaya çıkması korkusu asılsızdır.

(Post)modern Bilgisayar

Bu sonuncu iddiayı kanıtlamak için, enformasyon teknolojisinin yukarıda değinilen modern denetimden postmodern denetime dönüşümünde oynadığı role daha yakından bakmalıyım. Bu rol açık değil ve tekno-iyimserler ile tekno-karamsarlar arasındaki anlaşmazlık da burada yatıyor.

1940'ların ortasından bu yana geliştirilen elektronik bilgisayar, başlangıçta modern denetim idealinin kusursuz örneği gibi görünüyor, Leibniz'in düşüyle uyum içinde –ve icat ettiği ikili sistemde– karmaşık gerçekliği, düzgün ve manipüle edilebilir bir matematiksel algoritmaya indirgiyordu. Bu durum bilgisayarı modern yöneticiler için ideal alet kılar; çünkü çeşitli karar alma, politika ve ürün süreçlerini (örneğin çok sayıda seçeneği hesaplayıp dikkate alarak) otomatikleştirme ve denetlemelerine olanak tanır. Modern toplumun karmaşıklığı, yöneticilerin bilgisayar olmaksızın konuyla başa çıkamayacakları anlamına geldiğinden, bu gereksiz bir lüks

değil; ama bilgisayar sayesinde eski tutkularını hâlâ ve üstelik her zamankinden daha iyi gerçekleştirmeleri mümkün. Enformasyon teknolojisinin modern kullanımına ilişkin olarak Hollanda kamu yönetiminden alınma klasik bir örnek, şeffaflık ve denetimi artırmak için sosyal güvenlik sisteminin farklı alt birimlerindeki verileri birleştiren Sosyal Güvenlikte Ulusal (Uluslararası) Veri Akışını Yönlendirme Enstitüsü'dür.

Bu tür örnekler Zuurmond'un enformasyon teknolojisi ile enfokrasi arasında kurduğu kötümser bağlantıyı destekler görünüyor; ama burada da denetimin nasıl olacağına dair varsayımlar ile denetimin uygulanması arasında bir uçurum mevcut. Ayrıca enformasyon denetiminde tahmin edilebilirlik ve denetlenebilirliğin temel sınırları var. Dahası, donanım ve yazılım aksaklıkları, beklenmedik yan etkiler, dijital vandalizm ve internet suçları sürekli olarak sorunlar, hatta kimi zaman felaketler (sözgelimi "elektronik kumandalı uçuş" yazılımındaki arızalar yüzünden meydana gelen bir dizi ölümcül A320 Airbus kazası) yaratıyor.

Giderek teknolojiye bağımlı hale geldiğimizden, "denetim"imiz esaslı bir şekilde "denetim"den çıkıyor. Karşı karşıya kaldığımız görevlerin birçoğu o denli karmaşık ki bunları bilgisayara teslim etmek zorunda kalıyoruz. Modern enformasyon teknolojisini karakterize eden "genel kavramdan ayrıntıya" yaklaşımının yerini, örneğin genetik algoritmaların gelişmesinde ve öğrenen AI-ağlarında[a] gittikçe "ayrıntıdan genel kavrama" yaklaşımı alıyor.[10]

Bir Üst Organizasyon Olarak İnternet

Bu bağlamda enformasyon teknolojisinin, ortak bir etkileşim çerçevesinde modernden postmodern denetime geçişine eşlik eden enformasyon ve iletişim teknolojisine dönüşmesi de dikkate alınmalıdır. Enformasyon teknolojisi bir denetim aletinden bir iletişim, danışma ve işbirliği aracına doğru gelişiyor. Ademi merkeziyetçiliğin, kendi kendini örgütlemenin ve düzene koymanın, ayrıca bir değiş tokuş ekonomisinin karakterize ettiği internet kolektif bir zekâ sayılabilir (bkz. on üçüncü bölüm). İnternet ge-

a Günümüzde en kapsamlı güvenliği sunduğu kabul edilen işlemci sistemi –ç.n.

leneksel organizasyonları yeniden şekillendiren bir üst organizasyon olarak işlev görüyor. Elbette gücün çeşitli kullanım şekillerini dışarıda bırakmıyor bu; ama aynı zamanda toplumda çeşitli demokratikleşme şekillerine yol açıyor.

Hollanda'da internet ve kamu yönetimi çerçevesinde yürütülen bir araştırma, yeni, daha demokratik hükümet şekillerinin ancak mücadeleyle geliştiğini gösterdi. Ağ teknolojilerinin yardımıyla oluşturulan bu yeni yönetim şekilleri yalnızca geleneksel kamu yönetiminin örgütsel temellerini aşındırmakla kalmıyor, politikanın yasallığı ve önceliği ilkesine de meydan okuyor. Bu nedenle insanlar ağ teknolojilerini sık sık modern bir olgu olan yukarıdan aşağıya denetim için kullanmaya çalışıyor ya da bunlar salt stratejik retorik olarak benimseniyor.

Bütün bunlara rağmen kötümser olmamız için bir neden yok. Ağ teknolojileri, istesek de istemesek de mevcut güç ilişkilerini yeniden şekillendiriyor. Güç, insanoğlunun sahip olabileceği bir şey değil, Foucault'nun ortaya koyduğu gibi, aktörler arasındaki bir ilişkidir ve kısmen kullanılan teknolojiler tarafından yapılandırılır.[11] Ağlar enformasyon dağıtır ve bunu yaparak yalnızca yöneticinin değil, yönetilenlerin eylem kapasitesini de artırır. Ağ teknolojileri hem kuvvet hem karşı kuvvet üretir. Zuurmond ağ örgütlerinin yurttaşlar hakkında giderek artan ölçüde bilgi topladıklarını ve bunu yaparken güçlerini artırdıklarını belirtirken kuşkusuz haklıdır. Gelgelelim, bunun karşısında yurttaşlara da bu örgütlerden, örgütler ve temsilcileri hakkında verilen hayati bilgiler artıyor ya da yurttaşlar söz konusu bilgiyi satın alıyorlar. Geleneksel basın Clinton'ı suçlamaya cesaret edemezken, tek bir şahıs, Matt Drudge, internet sayesinde 24 saat içerisinde tüm dünyanın dikkatini Lewinsky olayına çekmeyi becerdi. Otoriter rejimlerin istenmeyen enformasyonu ülkenin sınırları dışında tutma yönündeki boş çabaları, internetin yıkıcı gücünü gösterir. Yalnızca politik süper güçler değil, ekonomik süper güçler de ağ ekonomisi içinde yaratıcı birey ve gruplar tarafından çökertilmeye çalışılabilir. Microsoft gibi kudretli bir organizasyon bile 1990'larda internet devrimini kaçırmamak için her türlü gayreti sarf etmek zorunda kalmıştı ve şimdi de konumunun, üstün bir işletim sistemi ve birçok yazılımcının kendiliğinden işbirliğinin sonucu olup

şu anda yirmi milyondan fazla kullanıcısı bulunan Linux tarafından tehdit edildiğini görüyor.

Daha önce belirttiğim gibi, aşırı iyimser olmak için de bir neden yok. Her teknolojinin olumlu ve olumsuz yanları var. Ama gittikçe karmaşıklaşan bir dünyada yaşamak –hayatta kalmak– için giderek enformasyon teknolojilerine bağımlı hale geliyoruz. Bu teknolojilerin gelişmesi konusunda ancak sınırlı bir denetim uygulayabiliriz. Kolektif zekâmızın tanınan özgürlüğü mümkün olan en iyi şekilde kullanacağını umut etmekten başka çaremiz yok. Bunu yapmamız için bize yardım edecek bir Büyük Birader'e sahip değiliz, ama hayal gücümüze başvurabiliriz.

İKİNCİ AYRIM
SİBERUZAYIN HAYAL EDİLMESİ

Elbette müziğimin bir başı,
ortası ve sonu var,
ama ille de bu sırayla değil.
JOHN CAGE

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ODİSSİA'DAN SİBERPUNK'A

UZAYIN EDEBİ KEŞFİNİN TARİHÇESİ

Uzun bir süredir geleneksel kitap, düşünceleri korumanın ve iletmenin en geleneksel yolları, tıpkı katedraller, kent surları, müzeler ve barışseverlik ideali gibi yok olmaya mahkûmdur.

TOMASSO FILIPPO MARINETTI

SİBERPUNK

Amerikalı yazar William Gibson, 1984'te yayımlanan ve *Count Zero*[a] (1986) ile *Mona Lisa*[b] (1988) adlı romanları da içeren bir üçlemenin ilk bölümü olan *Matrix Avcısı*[c] adlı romanında şöyle yazar:

> Bir dış ses, "Matrix'in ilkel atari salonu oyunlarında kökleri var" dedi, "eski grafik programlarında ve kafatasına takılı jak fişleriyle[d] yapılan askeri denemelerde." Sony'de, iki boyutlu bir uzay savaşı, matematiksel olarak oluşturulmuş bir eğreltiotu ormanının arkasında, logaritmik spirallerin uzamsal olasılıklarını göstererek yavaş yavaş gözden kayboldu; soğuk mavi bir askeri film, test sistemlerine bağlanmış kobaylar, tankların ve savaş uçaklarının ateş kontrol devrelerini besleyen kasklar göründü geçti. "Siberuzay. Her gün her ulustan milyarlarca yasal operatörün, matematiksel kavramların öğretildiği çocukların yaşadığı, tarafların rızasına bağlı bir sanrı... İnsan sistemindeki her bilgisayar setinden çalınan verilerin grafik bir su-

a İng. *Count Zero*, Türkçesi 1999'da Sarmal Yayınları tarafından Sıfır Noktası ve 2003'te Altın Kitaplar tarafından Kont Sıfır adıyla yayımlandı –ç.n.

b İng. *Mona Lisa Overdrive*, Türkçesi 2004'te Altın Kitaplar tarafından Mona Lisa adıyla yayımlandı –ç.n.

c İng. *Neuromancer*, Türkçesi 2003'te Altın Kitaplar tarafından Matrix Avcısı adıyla yayımlandı –ç.n.

d İng. *Cranial jacks*: İnsan beyninin doğrudan bir bilgisayara bağlanmasına ilişkin bilimkurgu fantezisi –ç.n.

numu. Düşünülemez bir karmaşıklık. Işık çizgileri, zihnin alan-dışında, veri kümelerinde ve takımyıldızlarında gezindi. Kent ışıkları gibi, uzaklaşarak..." Yassı Sendai deri elektrotlarını karıştırmamaya dikkat ederek siyah, havlu ter bandını alnına yerleştirdi... Gözlerini kapadı. Güç piminin çıkıntılı yüzeyini buldu. Ve gözlerinin arkasında kanla aydınlanan karanlıkta, uzayın kenarından coşkuyla yayılan gümüşi ışıklar, gelişigüzel film karelerinden derlenmiş bir film gibi aniden geçen uyku getirici imgeler. Simgeler, figürler, yüzler, görsel enformasyonun bulanık, parçalanmış *mandala*'sı.[a] Ne olur, diye dua etti, şimdi, gri bir disk, Chiba'daki göğün rengi. Şimdi, disk dönmeye başlıyor, hızlanıyor, daha soluk bir gri küreye dönüşüyor. Genişliyor. Ve aktı, onun için çiçek açtı, sıvı neon origami hünerleri, evi, ülkesi burnunun dibinde açılıyor, şeffaf, üç boyutlu satranç tahtası sonsuzluğa uzanıyor. İç göz, Amerika Mitsubishi Bankası'nın yeşil tropikal bitkilerinin ötesinde parıldayan Doğu Kıyısı Fizyon Otoritesi'nin basamaklı kırmızı piramidine açıldı ve yükseklerde, çok uzakta askeri sistemlerin spiral kollarını gördü; sonsuza kadar erişemiyeceği bir uzaklıktaydılar. Ve herhangi bir yerde gülüyordu, beyaza boyalı bir loft'ta, uzaktaki parmaklar iskambil destesini okşuyor, özgürlük gözyaşları yüzünden hızla akıyordu.

Bilimkurguda *siberpunk* olarak bilinen akımın kurucularından biri sayılan[1] Gibson'ın bütünüyle dijital elektronik konusuna dayanan siberpunk romanları ile anlatılan genellikle pek uzak olmayan bir gelecekte geçer. Elektronik ve biyolojik implantlar takılı insanların yaşadığı, ölü ve yapay zekâların yazılım konstrüksiyonlarının bulunduğu bir dünyadır bu. Siberpunk romanlarının çarpıcı bir özelliği, betimlenen teknolojik mucizeler ile bunların güce, paraya ve cinselliğe boğulmuş bir dünyada uygulanması arasında var olan uyuşmazlıktır.[2] Gibson'ın gözünde canlandırdığı geleceğin dünyası çokuluslu şirketler, yozlaşmış aile klanları ve suç örgütleri tarafından denetlenip yönetilmektedir ve söz konusu dünyanın paranoyak

a Esas olarak Hinduizm ve Budizmde meditasyona yardımcı olarak kullanılan çeşitli (genellikle yuvarlak) geometrik desenlere verilen ad –ç.n.

sakinlerinin hayatı, elektroniğin ve uyuşturucuların yarattığı sanrıların hâkimiyeti altındadır. Siberpunk romanlarının başka bir karakteristik özelliği, genellikle siberuzay kovboyları, yasadışı uyuşturucu, donanım ve yazılım satıcıları, fahişeler ve sokak çeteleri gibi kendilerini bu "harika yeni dünya"nın berbat tarafında bulan insanların perspektifinden yazılmış olmasıdır. Gelgelelim, Gibson'ın romanlarında başrol "matriks"e, siberuzayın "üç boyutlu kafesi"ne, beyin, bilgisayarların dünyayı saran ağına doğrudan bağlandığında açılan sanrısal bir alana ayrılmıştır. Bu romanlarda, bedenlerinden ayrılmış sibernotlar beynin alan-dışında, ölümcül koruyucu kalkanlarla –"kara buz"la–[3] kuşatılmış sayısız enformasyon kümesiyle dolu sanal dünyada çokalgılayıcılı bir donanımla yolculuk ederler.

Matrix Avcısı'nda, büyük suçluların görevlendirdiği ve çokuluslu şirketlerin veri tabanını kuşatan "buz"u kerten siberuzay kovboyu Case'in maceraları betimlenir. Romanın başında, tekno-suçluların ve uyuşturucu bağımlılarının yaşadığı Night City'de, Japonya'nın Chiba kentinde bir gettoda, bitik durumdaki Case'le karşılaşırız. Matriksten çalınan yazılımlardan bazılarını kendine ayırarak müşterilerinden birini kandırdığından, siberuzaya bağlanmasını imkânsız kılan bir savaş gazıyla beynine zarar verilmiştir. Olay –daha sonra yetenekli Case'i onu zincirlerinden kurtarması için kullanan ve Turing polisince gözetlenen yapay bir zekâ olduğu anlaşılan– gizli bir müşterinin, Case'in beynini Chiba'daki yasadışı beyin cerrahisi kliniklerinden birinde tedavi ettirmesiyle başlar. Bu bölümün başında alıntılanan seçme parçada, iğrenç bir yokluk döneminin ardından yeniden siberuzaya bağlanmayı beceren kahramanımızın mutluluğu anlatılır ve burası bir dizi garip serüvenin başlangıcını işaretler.

Bilimkurgudan Bilim-gerçeğe

Burada *Matrix Avcısı*'nın karmaşık olay örgüsüne fazla derinlemesine girmeyecek, ama Gibson'ın siberpunk romanlarının bir felsefeci ve edebiyatsever olarak beni neden bu denli büyülediğini açıklamaya çalışacağım. Bilimkurguda okurlara hitap edenin hem bilim hem kurmaca öğesi olması şaşırtıcı değil. Eğer felsefenin yalnızca varlığımız üzerine kafa yormayla sınırlı olmadığı, aynı zamanda olası olanın araştırılmasıyla ilgilendi-

ği –ki bu Heidegger'e göre gerçeklikten[4] bile daha önemlidir– görüşünü kabul edersek, bilimkurgu felsefi edebiyatın üstün şekli olarak adlandırılabilir.[5] Ama gerçekliği olası olana tercih edenler bile, Gibson'ın 1984'te tanımladığı siberuzayın her geçen gün daha da gerçek hale geldiğini kabul etmek zorundalar; bunda bilgisayar endüstrisinin Gibson'ın romanlarından açıkça esinlenmiş olmasının katkısı da az değil.[6] Bu bakımdan, siberpunk günümüzün kurmaca edebiyatındaki en gerçekçi tür olarak nitelenebilir; nitekim bu türü birinci bölümde *gernaca* diye adlandırdım.

1980'lerde siberuzaya inananlar arasına katılan sabık hippi Timothy Leary denli ileri gitmezdim: Abartmayı seven Leary, Gibson'ı "geleceğin en önemli filozofu" ve "altta yatan mitin, esas efsanenin, insanlığın evriminin bir sonraki aşamasının yazarı"[7] diye tanımlıyordu, ama yine de günümüz edebiyatı içinde siberpunk'ın felsefe için en büyüleyici meydan okumalardan birini oluşturduğuna inanıyorum. Sözgelimi bu tür, insan ile makine arasındaki ayırıcı çizgi üzerine felsefi-antropolojik sorulara yol açar, ayrıca dijital uzay ve zamanın doğasına ilişkin olarak metafizik düşüncelere davetiye çıkarır. Bu tip felsefi sorular, izleyen bölümlerde yakından incelenecek. Bu bölümde Hegel'e atıfta bulunarak birinci bölümde değindiğim siberuzayın "ruhani" doğasını daha da kesin olarak belirtecek ve bunu kısa bir edebi-tarihi gezinti vasıtasıyla yapacağım.

Uzayı Fetheden Edebiyat

Matrix Avcısı'nın bir edebiyatsever olarak bana bu denli çekici gelmesinin nedeni, bu kitabın ve içinden çıktığı *siberpunk* geleneğinin anında geleneksel edebiyata, özellikle modern romana dair temel bir tartışmayı başlatmış olmasıdır. Belki yerleşik, daha yüce edebiyatın yandaşları tarafından *siberpunk*'a ve genel olarak bilimkurguya çoğunlukla bu kadar olumsuz bakılmasının nedeni budur. Bu denli sıklıkla salt kötü örnekleriyle yargılanan bir edebi tür az bulunur. Bu durum şaşırtıcı, çünkü 19. yüzyılda yaratılan türden modern bilimkurgunun kökleri, Homeros'un *İliada* ve *Odissia*'sı ile başlayan hayali yolculuk anlatıları ve Platon'un *Devlet*'inden beri geliştirilen ütopik edebiyat gibi çok eski ve büyük saygı gören türlerde yatmaktadır.[8] Öyleyse insanın, dünyasının uzamsal ve za-

mansal sınırlarının ötesine geçme yönündeki dindirilemez özleminin modern çağa özgü ifadesi olan *siberpunk* bu geleneğe dahildir.[9] Bununla birlikte, en iyi *siberpunk* romanları bile –ve bana göre *Matrix Avcısı*, usta işi içeriği, harika stakato ritmi ve buz gibi gerçekçiliğiyle kesinlikle onlardan biridir– yerleşik edebiyatın yandaşlarınca nadiren ciddiye alınmaktadır. *Trillion Year Spree, The History of Science Fiction*'ın [Trilyon Yıllık Cümbüş, Bilimkurgunun Tarihi] yazarları Brian Aldiss ve David Wingrove (kitaplarından türün hakiki meraklısı oldukları bellidir) bile, Gibson'ın romanlarının en yüksek edebi talepleri karşılamadığı sonucuna varıyorlar. Örneğin üçlemenin ikinci kitabı olan *Count Zero*'da kişiliklerin gerçek gelişiminde eksikler olduğunu belirtiyorlar.[10]

Yukarıda açıkladığım üzere, bana kalırsa *siberpunk*'ın olumsuz muamele görmesi, söz konusu türün yerleşik edebiyatın ilkelerini temelinden sorguladığına ilişkin belirgin bir varsayımla bağlantılıdır. Bunu, Plessner ve Popper[11] tarafından da savunulan üç dünya kuramı temelinde açıklayayım. Bu filozoflara göre biz üç dünyada yaşamaktayız: Birinci dünya maddi nesnelerin ve onların fiziksel özelliklerinin dünyasıdır. İkinci dünya insan bilincinin öznel dünyasıdır ve düşünceler, motifler, arzular, duygular, anılar, düşler ve benzerlerinden meydana gelir. Son olarak üçüncü dünya insan zihninin dil, ahlak, yasalar, din, felsefe, bilim, sanat ve sosyal kurumlar gibi ürünlerinden oluşur. Bu ürünler insan zihninden (ikinci dünya) doğmakla birlikte belirli bir bağımsızlık ve süreklilik taşır ve bu bakımdan Platon'un geçici maddi dünyasının ötesindeki ebedi idea'lar dünyasını andırır. Dünya çapındaki bilgisayar ağı tarafından yolu açılan siberuzayı, üçüncü dünyanın gelişmesinde en yakın evre sayabiliriz. Bu yeni uzayın özerkliği eskisinden de büyük görünüyor. Bilgisayar ve kablo gibi maddi şeylere bağımlı olmasına rağmen siberuzay büyük ölçüde birinci dünyanın ötesindedir. İşte bu nedenle Michael Heim *The Metaphysics of Virtual Reality* [Sanal Gerçekliğin Metafiziği] adlı kitabında siberuzayı "çalışan bir ürün olarak Platonculuk" diye adlandırıyor ve şöyle devam ediyor:

> Önümüzde oturan, algılayıcı aygıtlara bağlı sibernot bu dünyadan kopmuş görünüyor, nitekim kopmuş da. Bilgisayar uzayında asılı

duran sibernot, bedenin hapishanesinden ayrılır ve bir dijital duyum dünyasında ortaya çıkar.[12]

Siberuzayda yaşayan yapay zekâları ve onlara bağlı matriksin giderek kendi varlığının daha fazla bilincine varmasıyla ilgili düşüncelerini dikkate aldığımızda, *Matrix Avcısı*'nda siberuzayın ikinci dünyadan, yani insan bilincinden azat olması gibi bir sorunun da gündemde olduğunu görürüz.

Uzayın edebi fethinin tarihine bu arka plandan bakarsak, Plessner ile Popper'ın üç dünya kuramının temelinde üç aşamanın ayırt edilebildiğini anlarız. İlk aşamanın konusu, birinci dünyanın keşfiyle ilgilenen, Homeros'un *Odissia*'sı türünden hayali bir yolculuk anlatısıdır. Kültür tarihinin seyri içinde giderek etkili ulaşım araçlarının gelişmesi sayesinde, fiziki ve coğrafi alanın bu edebi keşfi bütün dünyanın keşfedilmesiyle at başı yürüdü ve modern çağlarda teleskop ve mikroskobun icadıyla, evrenin ve atomaltı parçacıklar dünyasının keşfiyle devam etti.[13] Modern bilimkurgunun önemli bir öğesi de –Jules Verne tipik örnektir– birinci dünyanın keşfi geleneğine dahildir.

Gelgelelim, fiziksel dünyanın kademeli keşfi dışında modern çağlarda insan öznelliğinin iç alanının keşfini de gördük. Bu yalnızca Descartes'tan bu yana modern felsefeye hâkim olan bilinç felsefesinde ve psikoloji gibi insan bilimlerinde değil, –Hegel ve Kundera'nın işaret ettikleri gibi– Cervantes'ten beri gelişen modern roman geleneğinde de ifadesini bulur. Başka bir deyişle, romanın geçmiş yüzyıllardaki büyük geleneği, edebiyatın ağırlığının birinci dünyadan ikinci dünyaya kaymasının sonucudur. İkinci dünyanın keşfinin karakterize ettiği modern edebiyatın merkezinde artık fiziksel alandaki olaylar –bunun söz konusu olduğu durumda bilimkurgunun değeri düşer– yoktur; vurgu, bu edebiyatta boy gösteren kişilerin algısı ve psikolojik gelişimine yöneltilmiştir.

20. yüzyılda modern iletişim ve kitle iletişim araçlarının, ayrıca bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, uzayın keşfine verilen ağırlık bir kez daha üçüncü dünyanın sanal uzayının keşfine kaydı. *Siberpunk* edebiyatı, siberuzaydaki bu *odissia*'nın edebi ifadesi sayılabilir. Bu romanların merkezinde ne fiziksel dünyanın, ne de artık iç ruhsal dünyanın keşfi var-

dır; giderek özerkleşen bir "nesnel aklın" sonsuza kadar yayılan "alan-dışı"nın keşfi söz konusudur. Gerçek kahraman bu matrikstir. Bu nedenle *Matrix Avcısı*'nı siberuzayın ilk *Bildungsroman*'ı olarak adlandırabiliriz. Bu durum, söz konusu romanlarda görünen karakterlerin psikolojik gelişmesine neden fazla aldırılmadığını açıkladığı gibi, ikinci dünyanın keşfiyle yakından bağlantılı olan yerleşik edebiyat dünyasının bu türü olumsuz değerlendirmesini de açıklar.

Bununla birlikte *siberpunk* romanının yerleşik edebiyat içinde tartışma konusu olmasının başka bir nedeni daha var. Daha önce Heim'ın, *Matrix Avcısı*'nda betimlenen siberuzayın Platon'un felsefesinin gerçekleşmesi gibi göründüğü yönündeki iddiasına atıfta bulundum. Ne var ki, Gibson'ın betimlediği siberuzay temel bir noktada Platon'un saf idea'lar dünyasına taban tabana zıttır. Platon'un idea'lar âleminin karşıtı olan siberuzay, bir bütün olarak duyumsal fenomenlerden kopmuş bir dünya değil, en başta duyumsal –Gibson "çokluduyumsal" kelimesini kullanıyordu– bir dünyadır. Eğer siberuzay Platonculuğun bir zaferiyse, bu olsa olsa pahalıya patlamış bir zaferdir. Aslına bakılırsa Platon'un düşünün gerçekleşmesi, ideal devletinden sürgün etmeye niyetlendiği sanatların duyumsal aldatmacasının gizli bir zaferi gibi görünüyor.[14]

Edebiyatı Fetheden Uzay

Düşünürler kadar, yazılı kültürün *günümüz* temsilcilerinden şairlerin de canını sıkan, siberuzayın bu çokluduyumsal doğasıdır. Siberuzaydaki maceralı yolculuk, görünüşe bakılırsa işitsel-(tele)görsel kültürün yazı üzerindeki nihai zaferi anlamına geliyor; nitekim kültür karamsarları son onyıllarda bu hayalete karşı uyarılarını bıktırıncaya kadar tekrarladılar ve eğer Gibson haklı ise, geleceğin dünyasında kitaplar yalnızca kayıp bir dünyanın nadir yadigârları olarak ortaya çıkacak.[15]

Yazılı kültürden işitsel-görsel kültüre bu geçiş, bir bakıma tarihöncemizden tarihimize –*sözlü kültür*'den *yazılı kültür*'e– geçişimizi gösteren daha önceki bir geçişi hatırlatıyor. McLuhan, Havelock ve Ong gibi yazarlar bu geçişin –Homeros'un dünyasından Platon'un dünyasına– Batılı insanın hayat ve düşünme tarzı üstündeki muazzam etkisine işaret ettiler. Bu arada

ancak matbaanın icadından sonra toplum üstünde geniş bir etkisi olan yazılı kültüre geçiş, yalnızca insanın düşünme kapasitesinin daha da soyutlaşmasına (yani Popper'in ikinci dünyasının daha da gelişmesine) yol açmakla kalmadı, aynı zamanda belleğin konuşulan dilden ayrılması üçüncü dünyanın gelişmesinde kritik bir an oluşturdu. Yazının ortaya çıkması, düşünme eyleminin uzamsal organizasyonunda temel bir dönüşüm yarattı.[16]

Burada soru, yazılı kültürden –başkalarının yanı sıra Ong'un sözlü ve yazılı geleneklerin özelliklerini sentezlediğini öne sürdüğü– hipermedya siberuzay kültürüne geçişin düşünme eyleminde de benzer bir devrimi getirip getirmeyeceğidir. Her ne kadar "kültürün dijitalleştirilmesi"nin yalnızca eşiğinde olduğumuzu kavrasam da, kitabın geleceği hakkında Gibson'dan daha az kötümserim. Ama maddi bilginin bir taşıyıcısı olarak (kâğıttan) kitap ile (salt dilsel öğelerden oluşturulan) tekortamlılığın, doğrusal zamansallığın (bir başlangıcı, ortası ve sonu var) ve kapalılığın (tutarlı bir bütün meydana getirir) karakterize ettiği spesifik kültürel formun bir belirtisi olarak kitap arasında bir ayrım yapmak zorundayız. Papirüs tomarı gibi, kâğıttan kitabın da kültürümüzde büyük ölçüde ortadan kalkması mümkündür –ve hatta bana kalırsa olasıdır–,[17] ama kültürel bir tür olarak kitap elektronik bir ortamda, örneğin elektronik kitap olarak varlığını sürdürecektir. Bu değişiklik müziğin çoğaltım alanında neredeyse tamamlandı; eski gramofon plağının yerini hemen hemen tümüyle CD ve MP3 dosyaları aldı; söz konusu plaklar artık büyük ölçüde bir koleksiyon parçası ve bir şeyi çizmekten[a] hoşlananlar ile diskcokeylerin kullandığı bir obje haline geldi, ama bu yeni aygıtlarda kaydedilen müzik esas olarak değişmedi. Benzer bir durum şu anda fotoğraf alanında vuku buluyor. Dijital fotoğraf makinesinin ve dijital görüntü işlemcinin ortaya çıkmasıyla geleneksel analog fotoğrafçılık döneminin sonu gelmiş görünüyor, ancak bu durum geleneksel fotoğrafik türler (aile ve tatil konulu şipşak resimler, basın fotoğrafçılığı vb.) için geçerli olmak zorunda değildir.

Klasik kitabın ve klasik fotoğrafın dijitalleştirilmesi bu kültürel formların (maddi bir anlamda) yeni iletişim aracında varlığını sürdürmesi-

a Bkz. bir sonraki bölümün 16. notunda scratching terimiyle ilgili çevirmen açıklaması –ç.n.

ni dışlamasa da, görünüşe bakılırsa dijitalleştirme, uygulamada bu eski kültürel formlar üzerinde bir etki yaratıyor. Bu bölümde kendimi, dijitalleştirmenin kitap üzerindeki etkileriyle sınırlı tutacağım. İki tip etki ayırt edilebilir. İlki, geleneksel kitabın dijitalleştirilmesiyle ilgili ve örneğin *Gutenberg Projesi*'nde, amaçları dünya edebiyatının tamamını internet yoluyla serbestçe ulaşılabilir kılmak olan çok sayıda gönüllünün işbirliğinde görülüyor. Proje kapsamında metinler metin dosyası olarak indirilebiliyor ve PC ekranında, e-kitap olarak ya da kâğıda basılarak okunabiliyor. Gutenberg Projesi'ne ilişkin kısa bir açıklamanın ilavesi dışında metinler orijinal doğrusal formları içinde yayınlanıyor. Ama metinleri ekrandan okumak, kâğıttan okumaktan besbelli farklı bir okuma deneyimidir. Sözgelimi elektronik form, bir arama fonksiyonunun yardımıyla, rasgele her kelimeyi ya da pasajı bulmayı çabucak mümkün kılar. İlk bakışta bu imkân, görünüşe göre bir kitabın arkasındaki klasik dizinden yalnızca nicel olarak farklıdır; avantaj, büyük ölçüde, okurun yazarın dizine dahil ettiği kelimelerle sınırlı olmayıp gelişigüzel herhangi bir kelimeyi arayabilmesi olgusunda yatıyor gibi görünüyor. Bunun aksine, olası bir dezavantaj, okurun kitabın konusuna dair hızlı bir yargıya varmak için artık dizini kullanamamasıdır. Ama bir dizi filozofun toplu yapıtlarını içeren *Past Master* [*Eski Ustalar*] cd-romunu aldıktan sonra, değişik bir tarzda okuduğumu fark ettim. Böylesi bir cd-rom, okuru bir kitabı geleneksel tarzda baştan sona okumaktan ziyade, arama fonksiyonu vasıtasıyla bir düşünürün yapıtını –Nietzsche rastlantı hakkında ne yazdı?– incelemeye davet eder. Kuşkusuz, akademisyen bir "profesyonel okur" olarak genel okur sınıfının temsilcisi değilim ve okurlar klasik kitabı benzer bir tarzda, örneğin dizini kullanarak "zapla"yabilirler. Yine de, elektronik yayınların sayısının artmasının, "zaplamalı okuma" karşısında doğrusal okumayı daha da geri çekilmeye zorlayıp zorlamayacağını kendime sormadan edemiyorum.

Görünüşe bakılırsa, klasik edebiyatın cd-romlar üstündeki ve internette "hipermetin" olarak bilinen yayınlarıyla bu zaten vuku buluyor; burada metinler özel yorumlara, ikincil kaynaklara, aynı yazarın ilgili metinlerine ya da başka yazarlara ve çeşitli görüntü ve ses dosyalarına ulaşma imkânı sağlayan hiperlinklerle donatılıyor. Böyle çokluortam hipermetinleri-

ni (*hipermedya* olarak da anılıyor) okuyanlar, bunların okuru geleneksel "yatay" okumayı "dikey" okuma hareketleriyle tamamlamaya davet ettiğinin farkına varacaklardır. Böyle bir yayın, belirli uzamsal koridorlar yaratarak "kültür dünyası"nı açar; söz konusu koridorlar bu dünyaya doğrudan erişimi olmayan ya da kısmen olan okurların okuma eylemini arzuladıkları tarzda zenginleştirmelerine imkân tanır.[18] Elbette, yazılı kültürde "metinlerarasılık"ın üstü kapalı ve açık formlarını da –sözgelimi dipnotlar yahut bir kaynakça şeklinde– teşhis ederiz. Bu bakımdan hipermetin yazılı kültürün tümüyle karşısında değildir, daha ziyade onun belirli yanlarını *radikalleştirir*. Ancak, hipermetnin metinlerarasılığı tabi kıldığı zamansal ve uzamsal yoğunlaşma, nicel ayrımı nitel bir farka dönüştürür. Okur bir kitabı okurken her referansta kütüphaneye koşmaz; buna karşılık hiperlinkin kompülsif-nörotik cazibesine direnmek zordur.[19]

Bu gelişmenin nihai amacı daha 1960'ların başında Ted Nelson tarafından *Xanadu Projesi*'nde tahayyül edilmişti.[20] Xanadu, şimdiye kadar yazılmış tüm metinlerin büyük bir elektronik veri tabanında depolanması ve bunların, her kelimenin onunla şu ya da bu şekilde ilgili bütün diğer metinleri celp etmesini mümkün kılacak bir tarzda birbirine bağlanması fikrini kapsıyordu. Böyle bir sistem –bunun için "hipermetin" terimini ilk öneren Nelson'dı–[21] okurun bütün metin evreninde makul her şekilde bir sağa bir sola gitmesine olanak sağlar. Nelson hâlâ proje üstünde çalışıyor ve hemen her yıl neredeyse hazır olduğunu duyursa da, proje henüz tamamlanmadı. Aslında Xanadu, belki Nelson'ın hayal ettiği kadar incelmiş bir bağlantı strüktürü olmayan, ama yine de şu anda bir trilyondan fazla sayfaya sahip Dünyayı Saran Ağ tarafından çoktan geçilmiş bulunuyor.

Hiperlink strüktürü yalnızca okuma sürecini değiştirmekle kalmaz, mevcut kültürel formları yeni türlere, hatta yeni komple sanat formlarına dönüştürmeye de imkân tanır. Geçen onyıllar içinde eski ve yeni iletişim araçlarının birleşmesiyle çeşitli yeni melez sanat türlerinin yaratıldığını gördük. Gerçekten, hiperortamlılık ilkesi yalnızca geleneksel bir metni başka metin, görüntü ya da seslere bağlamak için değil, metin, kompozisyon yahut görüntü içinde bir konstrüksiyon ilkesi olarak da kullanılabilir. Örneğin, bilgisayarın sunduğu fırsatları kullanan yazar, besteci ya da yönet-

men geleneksel sanat eserine hiperlinkler eklediğinde meydana gelen budur. Bu yolla "interaktif roman", "interaktif müzik" ve interaktif film" diye adlandırılan yeni türler yaratılır.[22]

Geleneksel yazar, besteci ya da yönetmen bütün öyküyü belirlerken, hipermetin yazarın birkaç seçenek düşünmesine imkân tanır ve alıcının hangi seçeneği seçeceğini kararlaştırmasına izin verir. Douglas Gayton'ın yönettiği, William Gibson'ın kısa bir öyküsüne dayanan interaktif film *Johnny Mnemonic* (1995), bu bölümün bağlamında iyi bir örnektir. Öykü, beynine kitlenmiş tehlikeli miktarda gizli enformasyon bulunan ve ölmeden önce bu verileri teslim etmesi gereken bir kurye hakkındadır. Robert Longo'nun aynı adı taşıyan ve aynı yıl gösterime giren filminden farklı olarak, Gayton'ın filminin öyküsü belirlenmiş değildir ve filme çekilen öyküyü ana karakterin bakış açısından yaşayan "oyuncu", filmin sonunu belirler. Bilgisayarda gösterilen film düzenli olarak "durakla"dığından ve oyuncu kahramanın elindeki epey sınırlı eylem repertuvarından bir seçim yapmak zorunda olduğundan bu mümkündür.[23] Başka bir interaktif film formunda, seyircinin öyküyü sırayla değişik kişilerin gözünden yaşamasına imkân verilir. Bu teknik, (interaktiflik öncesi bir tarzda) örneğin Kurosava'nın yönettiği *Raşomon* (1950) adlı filmde kullanıldı.

Michael Joyce'un *Afternoon*'u (1987) ve Stuart Moulthrop'un *Victory Garden*'ı (1991) hipermetin romanlarının ilk örneklerindendir. Söz konusu romanlar çokludoğrusal bir ağ yaratmak için hiperlinklerle birbirine bağlanmış bir dizi metin parçasından oluşur. Yazar tarafından belirlenen belirli sınırlar dahilinde okur, bazı işaretli kelimelere tıklayarak, parçaların okunacağı düzeni –ve dolayısıyla olay örgüsünü– seçebilir. Sözgelimi, Joyce ve Bolter'ın tasarladıkları hipermetin işlemcisi *Storyspace*'in yardımıyla yaratılan *Afternoon*, birbirine 950 linkle bağlanan 539 anlatı öğesinden oluşur. Öykü, Johnny Mnemonic gibi ana karakterin, arabasıyla işe giderken bir kazaya karıştığı açıkça belli olan başka bir araba gören Peter adında bir adamın perspektifinden anlatılır. Peter eski karısı ile oğlu Andrew'nun cesetlerini gördüğünü düşünür ve okurun baştan beri takip ettiği linklere bağlı olarak öykü farklı yönlerde gelişir. Olası olay örgülerinden kimisi birbirini tamamlar, kimisi ise birbiriyle uyuşmaz. Sona ulaşma arzusuyla yanıp tutuşan ve her

şeyi anlamak isteyen okur, tıklamaya ve okumaya devam ettikçe belirsizlik ve gerilimlerin çoğaldığını yavaş yavaş kavramaya başlar.[24]

"İnteraktif" diye reklamı yapılan film ve romanlar, bu seçim anlarından dolayı, geleneksel kitapta yazar ile okur arasında mevcut olan açık ayrımı baltalar. Okur, önceden verilen bir dizi olasılık içinden belirli bir olay örgüsünü seçebilmenin dışında metin öğelerini de ekleyip çıkarabildiğinde bu fark daha da zayıflar. İnternetteki bazı çokluortam romanlarında durum budur. Bu bakımdan hipermetin romanları, sözgelimi Yunan mitolojisinin ve Homeros'un *Odissia*'sının çıktığı sözlü geleneğe yaslanır. Bu gelenekte de öykü anlatıcısı kendi tarzında birleştirebileceği çok sayıda öğenin içinden seçim yapabilir ve kendi katkısını sunabilirdi.

Hipermetin ve "hiperroman" yazarın etkinliğine yeni bir öz kazandırır. Artık yazar zaman içinde cereyan eden öykülerin ilk ve başta gelen üreticisi değil, adaha ziyade okurların kendi doğrusal öykülerini yaratabilecekleri çokboyutlu bir anlatım alanının yaratıcısıdır. İşin büyüleyici yanı, bu gelişmenin esas olarak teknolojiden kaynaklanmayıp daha önce bizzat yazılı kültürde geliştirilen fikirlerin bir devamı olmasıdır. Edebiyatta, Joyce'un *Finnegans Wake*'i türünden, okura bir çağrışımlar hipermetni izlenimi veren kitaplar akla geliyor. Cortázar'ın, okurların bölümleri hangi düzen içinde okuyacaklarına bizzat karar verdikleri *Seksek*'i[a] daha da aşikârdır. Kuramsal bir düzeyde, yukarıda kısaca değindiğim Kristeva, Derrida ve Barthes gibi yazarların metinlerarasılık üstüne düşünceleri göz önünde tutulabilir. Ted Nelson'ın Xanadu'yu düşlediği dönemde Barthes, yazarın son anlamlandıran olduğunu savunan edebi fikirlerle mücadeleye girdiği "Yazarın Ölümü" başlıklı makalesini yazıyordu: "Bir metne bir yazar vermek o metne bir sınır koymak, onu bir son anlamlandıranla donatmak, yazıyı kapatmaktır."[25] Barthes, Mallarmé ile birlikte, dilin kendisinin, daha önce onun sahibi olduğu düşünülen kişinin yerine konulması gerektiğini savunuyordu. Aynı dönemde kaleme aldığı "Çalışmadan Metne" başlıklı makalesinde de, metnin "organik bir olgunlaşma sürecine ya da derinleşen bir araştırmanın yorumlayıcı seyrine göre değil, daha ziyade kopukluk, ör-

a İsp. *Rayuela*, Türkçesi 1988 yılında Can Yayınları tarafından Seksek adıyla yayımlandı –ed.n.

tüşme, varyasyonlardan oluşan seri halinde hareketlere göre" gerçekleştiğini belirtiyordu. Barthes bu tür yorumlarla, olasılıkla farkına varmaksızın, 1960'lar gibi erken bir tarihte geleceğin "hiperroman"ını müjdeliyordu.

Elbette, betimlenen gelişmenin, görünüşe bakılırsa Barthes'ın değinilen yazılarda yaptığı gibi tüm cepheleriyle alkışlanıp alkışlanamayacağı sorulabilir. Kuşkusuz, interaktif medya için özellikle önemli uygulamalar var. Eğer kullanım kolaylığını, çokluortam imkânlarını, referans yapısını ve enformasyonu hızla ve kolayca güncelleştirme fırsatını dikkate alırsak, o zaman hipermedya ansiklopedisinin, kâğıttan öncelini on yıldan fazla uzun olmayan bir sürede piyasadan silmesi hiç şaşırtıcı değil. Böyle bir eleme aslında medyanın tarihinde iyi bilinen bir fenomendir. Örneğin filmin gelişmesi, romanda uzun, natüralist betimlemelerin ve tiyatroda belirli gerçekçilik formlarının sonuna işaret ediyordu.

Bunun tersine yeni, interaktif iletişim araçlarının sanatlar içinde önemli bir yer edinmesi beklenebilir. Her şeyin interaktif olacağını ya da bilgisayarın herkesi yaratıcı kılacağını düşünmek, daktilonun dolmakalemin modasının geçmesine yol açtığını ve ilke olarak her yazara Nobel Edebiyat Ödülü'nü kazandıracağını düşünmek kadar saçmadır. Bu hem teknolojinin büyüksenmesi, hem hayal gücünün küçümsenmesidir. Üstelik, hipermetnin gerçekleşen dünyasının, Borges'in hayalini kurduğu ve içinde –tıpkı Xanadu'daki gibi– yalnızca güncel metinlerin değil, aynı zamanda tüm olası metinlerin muhafaza edildiği Babil Kütüphanesi'yle aynı labirent karakterine sahip olması düşünülemez bir şey değil. Gerçekleşen bir Xanadu'nun en ateşli *Homo zapiens*'i bile umutsuzluğa sürükleyeceğine dair yerinde bir korku söz konusu.

Dahası, insanlar yalnızca interaktifliğe gerek duymakla kalmıyor, aynı zamanda temel bir interpasiflik tarafından karakterize ediliyorlar. Robert Pfalle birçok video kamera sahibinin sık sık film çektiğine, ama bunları asla izlemediğine ve bundan belirli bir zevk aldığına işaret etti. Yalnızca bir sanat yapıtının yaratılmasına interaktif olmayan bir tarzda katılmak istemekle kalmıyor, hatta pasif zevki bir alet yahut başka bir kişiye devretmek istiyorlar.[26] Pfaller ve Žižek'e göre video kamera örneği benzersiz değildir, ama insan öznelliğinin temel bir karakteristik özelliğini açığa vurur.

Belki de bu temel interpasiflikten yakında kitap çağına geri dönmeyi arzulayacağız. Orada –her ne kadar okur metni yorumlamak zorunda kalsa da– yeni interaktif iletişim araçlarının talep ettiği topyekûn katılım istenmiyor. Bunu göz önünde bulundurarak, eğer bu yeni harika dünyayla tanışmak istiyorsak, William Gibson'ın –en azından bu bakımdan– geleneksel romanlarına yönelebileceğimizi bilmek rahatlatıcıdır.

SALAKWOOD YA DA İNTERAKTİF SİNEMANIN DÜŞÜK YAPMASI

Nintendo Kuşağına Marienbad'ın Açıklanması

Şans eseri, merakını cezbedecek bir kitap geçti eline: Adı Myst. Kitabın nereden geldiğine, yazarının kim olduğuna ya da ne zamandan kaldığına dair hiçbir fikrin yok. Okumaya başladığın kitap sana yalnızca bir ada dünyasının kusursuz betimlemesini sunuyor. Ama bu salt bir kitap, değil mi?
Kitabın sonuna eriştiğinde, elini bir sayfanın üstüne koyuyorsun. Ansızın kendi dünyan kararıp yok oluyor, yerini kitabın sayfalarında anlatılan ada dünyası alıyor. Burası her neresi ise, şimdi buradasın, keşfetmekten başka seçeneğin yok...

Myst Elkitabı

bir kez daha koridorlarda, salonlarda, galerilerde, başka bir çağdan kalma bu hüzünlü malikânede ilerliyorum, kocaman ve lüks malikânenin sessiz odalarında, adımların içinde kaybolduğu ağır halılarda. öylesine kalınlar ki hiçbir ayak sesi duyulmuyor, sanki kulağın ta kendisi bir kez daha ilerleyen, başka bir çağın bezemeleriyle kaplı terk edilmiş salonlara giden koridorlardan geçen, adımların içinde kaybolduğu ağır halılarda, öylesine kalınlar ki hiçbir ayak sesi duyulmuyor, sanki kulağın ta kendisi...

Alain Robbe-Grillet

Myst'ten *Marienbad*'a

On yıl kadar önce, ilk çokluortam bilgisayarının evimde kurulmasından az sonra, büyük oğlum ilk çokluortam maceralarından biri olan *Myst*'i

satın aldı. Böyle bilgisayar oyunlarında oyuncu kendini belirli bir görevi yerine getirmesi gereken, bilinmeyen bir dünyada bulur. *Myst*'te macera terk edilmiş bir adada başlar ve oyuncu önce görevinin ne olduğunu keşfetmek zorundadır. Bilgisayar oyunlarına pek meraklı olmadığım halde anında *Myst*'in büyüsüne kapıldım. Bu yalnızca sakin adanın ve erişim olanağı sunduğu diğer dünyaların (*Ages*) çekici görüntülerinden ve gizemli atmosfere katkıda bulunan yüce, adeta dünyevi olmayan müzikten değil, gerçekleştirmemiz gereken görevin aslında ne olduğunu bulmamız gerektiği olgusundan da kaynaklanıyordu. Görevimizin ne olduğunu öğrenmeye çalışırken, acemi "geymciler" olarak adada karşımıza çıkan binanın tekrar tekrar aynı koridorlarında dolanıp dururken, Fransız yönetmen Alain Resnais'nin 1961 tarihli ünlü filmi *L'année dernière à Marienbad*'ın [Geçen Yıl Marienbad'da] –bundan böyle *Marienbad* olarak kısaltılacak– açılış sahnesi aklıma geldi. Bu sahnede, bir dış ses Alain Robbe-Grillet'nin senaryosundan yukarıdaki alıntıyı okurken, kamera seyirciyi öykünün geçtiği otelin labirentvari koridorlarına taşır. *Myst* ile *Marienbad*'ın ortak yanı, yalnızca tek tek görüntülerin değil, aynı zamanda –ve özellikle– hiçbir zaman bir yere varmaksızın bu mekânda sonsuza kadar dolanıp durabileceğin fikrinin bir büyü gibi yarattığı, betimlenmesi güç bir *unheimlich*[a] nitelikti. İlk bakışta birbirinden çok uzak dünyalarda yer alan bir film ile bir oyun arasında böyle bir uyuşma olmasına da şaşırmıştım. Milyonlarca satan *Myst*, 1980'lerin ikinci yarısı ile 1990'larda serpilen ve yıllık cirosu bakımından şimdilerde Hollywood'u kat kat geride bırakan bilgisayar oyunu endüstrisinin tipik bir ürünüyken, Resnais'nin filmi daha ziyade seçkinci *nouvelle vague*'a [yeni dalga], doruk noktasına 1950'ler ile 60'larda erişen Fransız "sanat filmi"ne dahildir.

Bu bölümde, *Marienbad*'ın bugün Nintendo gameboy oyunları formunda tanıdığımız *SuperMario Bros*'ı, *Myst* gibi PC serüvenlerini ve *Doom* gibi çokoyunculu internet oyunlarından oluşan bilgisayar oyunlarını belirli bakımlardan sezinlediği tezini savunacağım. Sayısız entelektüel ve entelektüelimsi okuma ve yoruma neden olan bir filmi bu tür bir oyunla kıyaslamak, *Marienbad* kuşağına herhalde kutsal bir şeye saygısızlık gibi görü-

a Alm. Tekin olmayan, korkutucu –ç.n.

necektir. Gelgelelim, geçmişin avangard sanatı ile günümüzün bilgisayar oyunu arasında bir kıyaslamadan kaçınmamak için iyi nedenler var. Birincisi, geçmişe bakarken *Marienbad* ile *SuperMario* ve *Doom* gibi interaktif bilgisayar oyunları arasındaki bir kıyaslama, *Marienbad* gibi avangard filmlerin niyet ve etkilerine açıklık getirir. Başka türlü söyleyecek olursak, bir kıyaslama, gelişmesi birçok bakımdan hâlâ emekleme aşamasında olan bilgisayar oyunu dünyasını daha iyi kavramamıza yardımcı olabilir. Dahası, bir kıyaslama, avangard sanat ile popüler kültür arasındaki ilişkiye dair daha genel bir tarzda bir şey öğretebilir. Bence, yukarıda değinilen *Marienbad* ile bilgisayar oyunları arasındaki uyuşma tesadüfi değil, daha genel bir kültür tarihi "yasa"sının bir örneğidir: Dünün avangard sanatı bugünün popüler kültürünün üreme alanıdır.

Ayrıca bilgisayar oyunlarının, içinde kök saldıkları sanatın sulandırılmış, bayağı bir versiyonu anlamında "yoksul bir akraba" sayılmaması gerektiğini göstermek istiyorum. Söz konusu oyunların, avangardistlerin ideallerini *Marienbad* gibi bir filmin yaptığından birkaç bakımdan daha iyi gerçekleştirdiğine ilişkin kanıt göstereceğim.[1] Kuşkusuz, bilgisayar oyunlarının, genel olarak iletişim aracı film bir yana, her bakımdan avangard filmlerden üstün olduğunu iddia etmiyorum. Film, bilgisayar oyunundan esasen farklı bir iletişim aracıdır ve hiçbir bilgisayar oyununun boy ölçüşemeyeceği niteliklere sahiptir. Üstünde durduğum nokta daha ziyade, *Marienbad*'ın doruk noktalarından biri olduğu filmdeki avangard geleneğin, son analizde bu iletişim aracının uygun olmadığı bir şeyi –seyircinin katılımını– başarmak istediğidir. Bilgisayar oyunları bu bakımdan filmden üstündür; ancak bu, *Marienbad* ve benzeri avangard filmlerin başarısız sayılması anlamına gelmez. Avangard film bu alanda büyüleyici yeni bir deneysel boyut getirdi ve bu niteliğiyle estetik deneyimimizi zenginleştirdi. Belki de *Marienbad* gibi bir filmin büyüklüğü, filmi bir interaktif iletişim aracı kılma girişiminin başarısızlığıyla bağlantılıdır.[2] Başka bir deyişle, avangard film ile bilgisayar oyunu arasında bir kıyaslamadan, sonuncunun daha fazla gelişmesi için bir dizi ders de çıkarılabilir. Bilgisayar oyunlarının dahil olduğu birçok interaktif iletişim aracı, "atsız araba sendromu"nun cezasını çeker; çoğu kez kurmaca kitap ya da kurmaca film gibi anlatım araç-

larının bir devamı olduğu fikri temel alınarak tasarlanır. *Myst* bunun birinci sınıf bir örneğidir. Bu oyunda iki kitaba bir başrol ayrılmasının ötesinde, *Myst* elkitabından alınmış, bu bölümün başındaki alıntıdan görebileceğimiz üzere, başka dünyalara açılan bir giriş olarak kitap, oyun için bir model işlevi bile görüyor. İnteraktif roman ya da interaktif film şeklinde *"interaktif anlatılar"* yaratma girişimlerinin, avangardistlerinki kadar başarısızlığa mahkûm olduğunu göstermeye çalışacağım.

Bu bölümün bir sonraki kısmında, *nouvelle vague*'ın Hollywood filminin *découpage classique*'ini yapısöküme tabi tutma tutkusuna kısaca göz atacağım. Daha sonra bu tutkunun *Marienbad*'da nasıl şekillendiğini daha yakından ele alacağım. *Myst* temelinde, bilgisayar oyunlarında avangardistlerin mirasının nasıl benimsendiğini ve oyunda anlatımcılık ile interaktifliği sentezleme girişimlerinde bulunulduğunda hangi aşılmaz sorunların çıktığını açıklayarak devam edeceğim. Bu bölümün son kısmında, interaktif iletişim araçlarının "atsız araba sendromu"ndan nasıl kurtarılabileceği ve interaktif olma vaatlerine nasıl ulaşabileceği sorusunu yanıtlamaya çalışacağım.

DÉCOUPAGE *CLASSIQUE*'İN YAPISÖKÜMÜ

Kuşkusuz, Alain Resnais *nouvelle vague*'ın, 1950'lerin sonunda dünya çapında tanınan Fransız sanat filminin en önemli temsilcilerinden biridir. Bu arada, Resnais'nin yanı sıra Truffault, Chabrol ve Godard da bu gruba dahildi. Resnais diğerleriyle aynı anda üne kavuştuğu halde aslında daha yaşlı bir kuşaktandı. Bu akım içindeki öteki yönetmenlerin aksine, büyük atılımını yapmadan önce Kafka ve Gauguin belgeselleri dahil sekiz kısa film çekmişti zaten. Daha sonraki gelişmesinde en önemli film, Yahudi soykırımını ele alan ve geçmişin siyah beyaz görüntülerini şimdiki zamanın renkli görüntüleriyle birleştiren 1956 tarihli belgesel *Nuit et Brouillard*'dı [Gece ve Sis]. Belgesel hem içerik, hem üslup bakımından Renais'nin Marguerite Duras ile işbirliği halinde yaptığı ilk büyük filmi önceden haber veriyordu. Bu film, 1959 tarihli *Hiroshima Mon Amour* [Hiroşima Sevgilim] Renais'ye anında uluslararası bir ün kazandırdı. Her iki filmde de yönetmenin sonraki tüm yapıtını belirleyecek temalar –zaman, bellek ve anı– merkezi bir yer tutuyordu.

Bu durum Resnais'in ikinci büyük filmi olan *Marienbad*'da açıkça görülüyordu; filmin senaryosu, *nouvelle vague* ile ilişkili bir edebi hareket olan *nouveau roman*'ın [yeni roman] önde gelen temsilcilerinden Alain Robbe-Grillet tarafından kaleme alınmıştı. *Hiroshima* ve *Marienbad*, *nouvelle vague* filminin temsilcisi olarak nitelenebilir. Tıpkı Godard'ın ilk filmlerindeki gibi, bu filmler de politikanın betimlenmesi ile betimleme politikası arasında salınır.[3] *Hiroshima*'da II. Dünya Savaşı'nın sosyal ve politik gerçekliği ön plandayken, *Marienbad* öncelikle sinematik betimlemenin kendisine yönelik bir araştırmadır. *Marienbad*'da, –Derrida'nın kavramını kullanırsak– Hollywood Sineması'nda *découpage classique*[a] olarak geliştirilen, üslubun yapısökümü diye adlandırabileceğimiz bir filmle karşılaşırız. *Découpage classique*'in özel bir yapısı vardır. İlk önce, birçok genel plan ve bel planı vasıtasıyla seyirciye kişiler ve mekân hakkında bilgi verilir. Daha sonra kameranın, *master shot*'lar,[b] yakın planlar ve tepki planları kullanılarak başrol oyuncuları arasındaki diyaloğa yaklaştığını görürüz. Çok genel plan ve bel planı diyaloğun içeriğini açığa kavuştururken, diğer üç plan seyircinin başoyuncular arasındaki etkileşimi, dolayısıyla uyanan duyguları yakından izlemesine imkân verir.

Découpage classique'te amaç, "seyirciye mümkün olduğunca çok bilgiyi yormadan vermek"tir.[4] *Découpage classique* için aynı zamanda "doğallaştırır" denmesinin nedeni budur; konstrüktiv karakterini görünmez ve esas olarak diyaloglarla gelişen öyküyü alabildiğince şeffaf kalmak üzere tasarlanmış bir yapıdır bu. Seyirci pasif bir hareketsizliğe zorlanır, ki Hollywood filminin başarısı hesaba katıldığında, bu besbelli hoşa giden bir konumdur.[5]

Nouvelle vague yönetmenleri *découpage classique*'i Hollywood film estetiği ve ideolojisinin zararlı olduğu kadar etkili temel karakteristik özelliklerinden biri sayıyorlardı. *Découpage classique*'in doğallaştırıcı tarzından dolayı, seyirci çoğu zaman ideolojik olarak taraf tutan film anlatılarının eleştirel olmayan bir tüketicisi rolüne itiliyordu. *Nouvelle vague* yö-

a *Découpage classique*: Fransız film eleştirmenlerinin ortaya attığı, özellikle akıcı anlatımıyla öne çıkan "klasik Hollywood üslubu"nu ifade eden bir terim –ç.n.

b Genel planda tek çekim –ç.n.

netmenleri buna direniyor, seyircileri özgürleştirmek, pasif tutumlarından kurtarmak ve filmle aktif olarak ilgilenmeleri için yüreklendirmek istiyorlardı. Yalnızca farklı türde bir anlatı (farklı bir politikayı betimlemek istiyorlardı) nakletmekle kalmıyor, aynı zamanda ve özellikle, filmlerinde *découpage classique*'in doğallaştırıcı sürecini görünür kılmaya ve onu elden geldiğince yapısöküme tabi tutmaya (farklı bir betimleme politikası da güdüyorlardı) çalışıyorlardı.[6] *Nouvelle vague* yönetmenleri bunu salt doğallaştırıcı mizansen kurallarına uymayarak (sözgelimi diyalog sırasında oyunculardan ziyade çevrelerinden bir ayrıntıyı göstererek) değil, klasik Hollywood filmini karakterize eden Aristotelesçi olay örgüsüne de yapısöküm uygulayarak yapıyorlardı.[7] Aristotelesçi olay örgüsü *tam bir bütün* sayılabilir. Olay örgüsü içindeki tüm öğeler birbirine bağlı olduğundan ve olay örgüsüyle ilgisiz hiçbir öğe bulunmadığından, olay örgüsü başlı başına bir varlıktır; bir bütündür, çünkü öğeler birlikte anlatıyı *sonlandırır*. Klasik Hollywood dedektif filminde, sonda jenerik geçerken tüm sorular yanıtlanmıştır. Kısaca, Aristotelesçi olay örgüsünün bir başı, bir ortası ve bir sonu vardır.[8]

Nouvelle vague yönetmenlerinin Aristotelesçi olay örgüsünü yapısökümden geçirmelerinin bir yolu, seyirciye –örneğin bol miktarda geriye dönüşler ve/veya ileriye gidişler kullanarak ya da anlatının kimi öğlerini dışarıda bırakarak– tamamen parçalanmış bir anlatı sunmalarıdır. Bu durumda anlatıyı *kendisi* için yeniden kurmaya zorlanan seyircinin dikkati bir yandan da anlatıların her zaman bir olay örgüsü vasıtasıyla oluşturulduğuna çekilmektedir. Aristotelesçi olay örgüsüyle kıyaslandığında *nouvelle-vague* filminin olay örgüsü bir yanıttan ziyade bir soru karakterine sahiptir. Tamamlanması ancak seyircinin yorumuyla gerçekleşir. Üstelik, bu tamamlanma daima geçicidir, çünkü tek başına hiçbir yorum anlatıyı kesin bir sonuca götüremez. Olay örgüsü bölük pörçük ve aşırı ekonomik doğası nedeniyle birkaç yoruma olanak tanır. Bu da *nouvelle-vague* filmini, aşağı yukarı aynı zamanda ortaya çıkan *nouveau roman*'a bağlar. Yeni roman ve yeni film, okur ile seyircinin aktif olarak katıldıkları bir "oyun"la kıyaslanabilir.

Edebi-kuramsal yazılarında 1960'larda ve 70'lerin başında *nouveau roman*'dan çok esinlenen Roland Barthes'a göre, edebi yapıtı sabit bir anla-

ma sahip, işi bitmiş bir yapıt olarak değil, okurken birkaç anlam yaratan bir metin olarak algılamalıyız:

> *Metin ancak bir üretim etkinliği içinde yaşanabilir...* Metin çoğuldur. Bununla basitçe birkaç anlamı olduğunu değil, tam da anlamın çoğulunu kotardığını söylüyorum: *İndirgenemez* (ve yalnızca kabul edilebilir) bir çoğul. Metin anlamların bir arada var olması değil, bir geçiş, bir yaya köprüsüdür: Böylece bir yoruma, hatta açık fikirli olanına bile değil, bir patlamaya, bir yayılmaya yanıt verir.[9]

Bana öyle geliyor ki, Barthes'ın metinle ilgili buradaki sözleri *nouvelle-vague* filmlerine tümüyle uygulanabilir. Bu filmler de tek anlamlı bir yoruma inatla direnir. Söz konusu filmleri karakterize eden, hiçbir zaman sonlandırılamayan, önüne geçilemez bir ikiz anlamlılıktır. Anlam sürekli olarak yayılır.[10] Aslında anlam belirlenemez; nihai, sona erdirici bir anlam yoktur. *Nouvelle-vague* filmi tek örnek değildir, ama sona erdirici bir anlamı olan tek anlamlı öykülere –Lyotard'ın *grands récits* [büyük anlatılar] diye adlandırdıklarına– inancını yitirmiş bir postmodern kültürün temsilcisidir. Bu anlamda, 1950'ler ile 60'ların bu filmleri sonraki onyıllara hâkim olacak postmodern dünya görüşünün prototipleri şeklinde tanımlanabilir.

Sinemanın Son Yılı?

Tüm *nouvelle-vague* filmlerinin içinde *Marienbad, découpage classique*'in yapısökümü ve bundan dolayı filmin ikiz anlamlılığı bakımından olasılıkla en radikalidir. Anlatıdan ve sinematik teamüllerden bu denli kökten uzaklaşan başka bir film adı vermek kolay değil. Filmlerin çoğunda seyirci olay örgüsünü temel alarak az çok tutarlı bir anlatıyı yeniden kurabilir, ama *Marienbad* görünüşe bakılırsa seyircinin anlamlı bir anlatı arzusunu büyük ölçüde boşa çıkarmayı hedefliyordu. Cinebooks'un *Motion Picture Guide*'ındaki bir yazıda, "anlatı bilmecelerini çözmeye en meraklı olanların bile bu filmde işe nereden başlayacaklarını bilmedikleri" belirtiliyordu.[11]

Olay örgüsü ilk bakışta özellikle karmaşık değildir. Olayın geçtiği yer, Marienbad'daki bir şatoda yer alan, zenginlerin buluştuğu şık bir otel-

dir. Bu şatoda (senaryoda X olarak anılan ve Giorgio Albertazzi'nin oynadığı) bir erkek, (A olarak anılan ve Delphine Seyrig'in oynadığı) bir kadınla karşılaşır; kadın otelde (olasılıkla kocası olan, Sacha Pitoeff'ün oynadığı) bir erkekle kalmaktadır. X, A'ya, onunla önceki yıl Marienbad'da karşılaştığını söyler ve aralarında bir ilişki olduğunu ima eder, kadın ise bunu yalanlar. Aksiyonun önemli bir bölümü X'in A'yı bir ilişkileri olduğuna, bir ilişkileri olacağına ya da en azından bir ilişkileri olması gerektiğine inandırma girişimlerinden ibarettir. Seyirci, onların gerçekten bir ilişkileri olup olmadığını yahut X veya A'nın ya da her ikisinin fantezileri, düşleri ve sanrıları ile mi uğraştığını olay örgüsünün yapısından çıkaramaz. (Tüm aksiyonun bir psikiyatri kurumunda geçtiğini ileri süren yorumlar bile var!) Temel ikiz anlamlar, olay örgüsünün tek başına hiçbir yorumunun tam anlamıyla inandırıcı olmadığını gösterir: Her yorum eksiktir ve tersini doğurur. Resnais bir röportajda niyetinin bu olduğunu açıkça ifade ediyordu:

> Benim için *Marienbad* ne mecazi, ne sembolik bir filmdir. Siz filmde semboller görmek isteyebilir, örneğin Kutsal Kadeh efsanesini ya da herhangi bir şeyi aklınızdan geçirebilirsiniz. Ama film bütün efsanelere açıktır. Onu ister sembolik ister gerçekçi olsun, gelişigüzel bir kilit yorum temelinde açıklamak istiyorsanız, her seferinde filmin "asla tamamının değil, yüzde 60'ının ya da 80'inin açıklanabildiğini" keşfedeceksiniz.[12]

Filmde ikiz anlamlılık ve belirsizlik yaratan, olay örgüsündeki sayısız uzamsal, zamansal ve nedensel tutarsızlıklar ile çelişkilerdir. Sözgelimi, şato bahçesinde insanların gölgeli, ama ağaçların gölgesiz olduğu çekimler vardır. Bahçedeki heykellerin otelden uzaklığı durmadan değişiyor görünür ve aynı zamanda, heykeller bir defasında göle, başka bir defasında ters yöne bakar. Diğer bazı tutarsızlıklar ses ile görüntü arasındaki ilişkiyle ilgilidir. Dış ses bazen gösterilen görüntülerle çelişen şeyler söyler ya da iki adamı keman ve viyolonsel çalarken gördüğümüz sırada org müziği duyarız. Başka bir seferde kameranın bir kişiden pan yaparak uzaklaştığını ve başka bir yerde onu yeniden çekime dahil ettiğini görürüz.

Çoğu tutarsızlık ve çelişki, anlatının zamansal tutarlılığıyla ilgilidir. İzleyen çekimlerde değişik yerler gösterilirken, kimi zaman bir diyalog duyarız. Ses kuşağı da zamansal sürekliliği etkiler. Yüksek sesli org müziği görünürde bir neden olmaksızın bir sahnenin ortasında başlar ve ardından başka bir sahnenin orta yerinde ansızın kesilir. Çekimlerin çoğunun anlatının hangi bölümüne ait olduğunu belirlemek imkânsızdır. Gündüz mü gece mi olduğu –bir sahnede her ikisidir– çoğu kez zor anlaşılır. Bütün bunlardan dolayı öykünün zamansal tutarlılığı sonuna kadar değişken kalır. Tek tek sahnelere bakarak, bunların şimdiki zamanda geçip geçmediğini ya da geriye dönüşler, anılar, beklentiler, düşler yahut sanrılar olup olmadığını söyleyemeyiz. Filmin zamansal konumu bir bütün olarak bulanıktır.

Filmde bir dizi olay, görünüşe göre öyküdeki kararsızlığı çoğaltır. Önde gelen kişiler filmin tümüne yayılmış bir dizi sahnede şato bahçelerindeki heykellerden birinin anlamını tartışırlar. X, A ve A'nın refakatçisi tamamen farklı yorumlar getirirler ve hangisinin doğru olduğu seyirciye belli edilmez. Bahçedeki labirent de görünüşe bakılırsa bizzat filme atıfta bulunmaktadır. A filmin sonunda labirentte kaybolduğunda, dış ses, kaybolmalarının mümkün olmadığını düşünen insanların da kaybolduklarını belirtir. Filmde üçüncü bir kendine yönelik referans öğesi, A'nın refakatçisinin kibritlerle oynadığı oyundur. Burada *nouvelle-vague* filminin oyunbaz niteliği öne çıkar. Eğer anahtarı bilmiyorsanız bu oyunu kazanamazsınız. Filmin Paris'teki galasında, katılan herkesin oyunun anahtarını hemen bulmaya çalışması için kibrit kutuları dağıtılmıştı. Gelgelelim, oyunun söz konusu olduğu yerde anahtarı açığa çıkarmak mümkünken, *Marienbad* seyircisinden filmi kaç kere görürse görsün anahtar hep esirgenir. Bunun nedeni basitçe bu anahtarın var olmayışıdır.

Birçok seyirci için *Marienbad*'ı seyretmek biraz hayal kırıklığına uğratıcı bir deneyimdir. Bundan dolayı film, birçok önde gelen eleştirmenin övgü yağdırmasına ve en iyi senaryo için Oscar'a aday gösterilmesine rağmen gişede hiçbir zaman başarılı olmadı. Pasif eğlenceye alışmış bir ahali için bu filmden zevk alacak fazla bir şey yoktu. Eğer eğlenceden söz edilecekse, göründüğü kadarıyla bu büyük ölçüde yönetmenin, küçük bir seçkin eleştirmenler grubunun ve kuramı iyi bilen diğer film düşkünlerinin aldığı,

bir oyuncağı –Aristotelesçi olay örgüsünü– bozan bir çocuğunkine yakın bir zevkti. Yoksa burada zevk almanın başka bir yolu var mı? Yapısöküm yalnızca yıkıcı bir yana sahip olmayıp çoğu zaman başka bir potansiyel deneyime kapı açar. *Marienbad*'ın durumunda Aristotelesçi olay örgüsünün yapısökümü yalnızca (seyirciler beklentileri yerine gelmeyince hayal kırıklığına uğradıklarından) hüsrana yol açmakla kalmaz, başka bir olasılığın, anlatımcı olmayan bir seyretme tarzının belirmesine de neden olur.[13]

Cinebooks'un *Motion Picture Guide*'ında bu konuda şöyle doğru bir yorum yapılır:

> Birçok seyirci filmin salt kültürlü, edebiyat konusunda bilgili bir seyirci kitlesini hedef aldığında diretse de, *Marienbad*'ı anlatımcı olmaktan çok daha fazla görsel bir film yapar bu. Aslında bunun tersi doğrudur; filme başlangıcından bu yana o denli hâkim olan klasik anlatımcı öyküleme şekli, tam da Resnais ve Robbe-Grillet'nin kopmak istedikleri şeydi. Sinemanın, romanda hüküm süren kurallardan tümüyle ayrı bir sanat formu olmasının zamanı gelmişti. Bu küçük deneyde ne denli başarılı oldukları belki de en iyi televizyon reklamları ve müzik videolarında açığa vurulur. Resnais'nin entelektüel dehasına verilecek en gurur okşayıcı karşılık olmasa da, film sözdiziminde görsel olanın konuşulan söz üstündeki önceliğinin kanıtıdır bunlar.[14]

Bu kuşkusuz doğru, ama *Marienbad*'ın çizgisini devam ettiren başka bir iletişim aracı daha var, o da bilgisayar oyunudur. *Marienbad*'daki bir oyunu –kibrit oyununu– filmin bir mecazı olarak almak belki de anlamlıdır. Bordwell ve Thomson, sinema kuramına okumaya değer bir giriş niteliğindeki *Film Art*'ta, *Marienbad*'ı ikiz anlamlılıklarla oynayan bir filmin örneği olarak alıntılar ve bunu açıkça filmin oyunumsu yapısına bağlarlar:

> Sinema tarihinde belki ilk kez Marienbad'da, bir filmin bütünüyle nedensel, uzamsal ve zamansal ikiz anlamlılığın oyunumsu yapısı üzerine kurulabileceği önerilerek, alışılagelmiş beklentilerden kopuldu.[15]

Bir oyunu bir anlatıdan ayırt eden şey, sonucun yazar değil, oyuncunun eylemleri tarafından belirlenmesidir. Oyuncunun, diğer oyuncuların ve olayların birbirlerini ortaklaşa etkilemeleri anlamında oyun öncelikle interaktiftir. Ama *nouvelle vague*'ın Hollywood filmini eleştirirken başarmak istediği tam da budur; seyircileri pasif katıksız tüketimcilik tutumlarından azat etmek ve yaratıcı sürece aktif katılımcı olarak dahil etmek.

Ne var ki burada soru, *Marienbad* ve öteki *nouvelle vague* filmlerinde bunun gerçekten başarılıp başarılmadığıdır. Kuşkuya kapılmak için iki neden var. Bunlardan ilki, bu tip radikal filmlerin (edebiyatta ve müzikte görülen benzer yapısökümcü eğilimler gibi) Hollywood'a karşı savaşı besbelli kaybettiğine dair nicel –daha ziyade sıradan– iddiadır.[16] *Nouvelle vague* döneminde Hollanda gazetesi *Algemeen Handelsblad* için eleştiriler yazan Jan Blokker, *Marienbad*'ı Paris sinemalarında görmeye gidenlerin sayısının azlığına karşılık olarak, seyirci kitlesinin genellikle durağan pasiflik tutumundan vazgeçmek istemediğini belirtiyordu: Filmin iki senaristi (Resnais ve Robbe-Grillet) o dönemde, sinema seyircisinin eleştirel yeteneklerinin uzun zamandır ciddi olarak küçümsendiğini, oysa seyirciye yeni bir dilde, onun geçen yıllarda sayısız ön deneylerle zaten hazır olan anlama kapasitesine hitap etmek için zamanın olgunlaşmış göründüğünü ilan ediyorlardı. İnsan, senaristlerin inançları yüzünden bu filme hazır seyircilerin *sayısını* abarttıkları izlenimini ediniyor; alışılagelmiş senaryo filmi konusunda *genel* seyirci kitlesindeki belirli bir bıkkınlık da, *Marienbad* için zihinsel bir hazırlık olduğunu hiçbir şekilde garanti etmez.

Nouvelle vague'ın interaktiflik yönündeki deneylerinin başarısız olduğunu öne sürmek için ikinci, daha nitel bir neden var. *Marienbad*'ın seyircilere kendi yorumları için yer –seyircinin çoğunluğu için belki biraz fazla yer– açtığı doğru, ama hiçbir şekilde *nouvelle vague* yönetmenlerinin seyircileri filmin ortak yaratıcıları kıldıklarına ilişkin iddiayla aynı şey değil bu. Yönetmen *Marienbad*'ın durumunda bile dizginleri sımsıkı elinde tutar. İkiz anlamlı olay örgüsü farklı anlatılar oluşturulmasına vesile yaratsa da, olay örgüsünün kendisi yönetmenin seçimine göre değişmez kalır. Belki seyircideki coşku eksikliğinin ek bir nedeni budur: Yalnızca hazır film anlatısının pasif tüketime bağlı "zevk ikramiyesi" teslim alınmakla kalın-

mamakta, seyircilere bunun yerine interaktifliğe bağlı başka bir eğlence de sunulmamaktadır. Belki bilgisayar oyununun popülerliği, oyuncuya bir ihtimal bol miktarda, interaktifliğe bağlı zevk sunması sayesindedir ve belki de bir şeye müdahale edebilmek modern insanın nihai zevkidir.[17]

Bu noktada karşımıza iki soru çıkar. İlk soru, bilgisayar oyununun benim ileri sürdüğüm gibi gerçekten filmin bir devamı olarak görülüp görülemeyeceğidir. Burada ilgilendiğimiz büsbütün farklı, bir sürekliliğin söz konusu olamayacağı denli farklı bir iletişim aracı değil mi? İkinci soru, interaktif bilgisayar oyununun *nouvelle vague*'ın –seyirciyi hem estetik, hem politik anlamda özgürleştirme– niyetini gerçekleştirdiğinin gerçekten söylenip söylenemeyeceğidir. Bilgisayar oyunları genellikle estetik ya da politik bakımdan yüceltici etkinlikler sayılmayıp, daha ziyade budalaca eğlenceler, postmodern toplumu soysuzlaştıran tüketim fabrikası zincirinde bir halka olarak göz ardı ediliyor ve kesinlikle birçok insan, şiddet içeren ve hafif pornografik oyunlara karşı çıkıyor. Bu da *nouvelle vague*'ın niyetlerinden bir hayli uzak düşmüş görünüyor. Bu soruları gelecek iki altbölümde gözden geçireceğim. İlkin bir bilgisayar oyununun bir öykü anlatıp anlatamayacağına ilişkin can alıcı soruyu, ardından bir bilgisayar oyununun *nouvelle vague*'ın hedeflediği özgürleştirici etkiyi sağlayıp sağlayamayacağı sorusunu ele alacağım.

Atsız Araba Sendromu ve Kayıp Olay Örgüsünün Sırrı

Filmlerin ve bilgisayar oyunlarının farklı dünyalara ait oldukları, sözgelimi filmin ve kitabın aksine, birbirlerine dönüştürülemez olmalarından bellidir. Bir kitaptaki öykü genellikle çok fazla sorun çıkmaksızın bir filme dönüştürülebilir. Kitap ile filmde öykünün değişik tarzlarda anlatıldığı doğrudur, ama öykü aynıdır.[18] Bunun tersine, bir filmin oyunu yapıldığında öykünün aynı kalması söz konusu değildir. Elkitabına öykü ya da oyuna film klipleri olarak dahil edilmediği sürece, oyuna bakarak öyküyü yeniden kuramayız. Yıldız Savaşları filmlerinin öyküsü, Yıldız Savaşları oyununa dayanılarak yeniden anlatılamaz.[19] Başka bir deyişle, daha sonra oyuna karşılık olarak yapılan *Tomb Raider* filminin öyküsü, aynı adlı bilgisayar oyunu temelinde anlatılamaz. Dönüşüm imkânsızdır, çünkü film ile

bilgisayar oyunu özünde farklı estetik gramerlere sahiptir. Bir anlatı *doğrusal*'dır ve bir öykünün öğeleri anlatısal bir *nedensellik*'le birbirine bağlıdır. Barthes, anlatının kaderin dilini konuştuğunu ortaya koyar; her eylem ve olay önceki eylemler ile motiflerin sonucudur. Bir kitaptaki bir anlatı, eylemler ile olayların bu kendine özgü zinciri sayesinde bir filme tercüme edilebilir. Bu iki iletişim aracı aynı anlatısal grameri paylaşır. Bunun aksine, konulan sınırlar dahilinde oyuncu, bir oyunda eylemler ile olayların sekansını kararlaştırmak için nispeten büyük bir *özgürlük*'e sahiptir. Bu nedenle oyun kaçınılmaz olarak çokludoğrusaldır; eğer oyuncu çeşitli seçenekler arasında seçim yapamıyorsa, o zaman oyun da olmaz.

Bu fark bir yandan filmin zamansal ve uzamsal düzenlemesi, öte yandan bilgisayar oyunu için sonuçlar doğurur.[20] Anlatıda üç zamansal düzey ayırt edilir; olay örgüsünün (gösteren), ilgili anlatının (gösterilen) ve okur ya da seyircininki. Yalnızca birkaç dakika süren bir film çekimleri sekansı, birçok anlatı yılını kapsayabilir. Seyirci bir filmi seyrettiğinde her iki zamansal düzeyi birlikte yorumlar. Olay örgüsünün ve anlatının zamanları farklı olduğundan, anlatıda zamanın üç boyutu da ayırt edilir. Yalnızca okuma anında değil ("X aceleyle masaya doğru yürür"), geriye dönüşler ("X dün geldiğinde") ve ileriye gidişler ("X yarın falancayı özleyecek") vasıtasıyla gerçekleşir bu; olay örgüsü geçmiş ve geleceği de şimdiki zaman kılar.

Nintendo Gameboy oyununda yahut *Doom* gibi bilgisayar oyunlarında bu zamansal katmanlaşma eksiktir:

> Ama *Doom* gibi bir oyunu oynadığımızda bu zamansal mesafeler açıkça mevcut değildir. Kontrol tuşuna basabilirsiniz, bir silah ateşlenecek ve bu ekranda olup biteni etkileyecektir. Ekranda gördüğünüz geçmiş ya da gelecek olamaz; onu etkileyebildiğimize göre şimdiki zaman olması gerekir. Böylece üç zaman, anlatılan zaman, anlatının zamanı ve okumanın zamanı bir oyunda içeriye doğru çöker ve her defasında etkileşim içindesinizdir.[21]

Okur ya da seyirci geriye dönüş ve ileriye gidişler vasıtasıyla büyük bir zamansal hareket yeteneğine sahipken, bilgisayar oyununun oyuncusu

ister istemez şimdiki zamana hapsedilmiştir. Bir bilgisayar oyununa gömülmüş bir oyuncu kelimenin tam anlamıyla zamanı unutur; kendini sonsuz bir şimdiki zamanda bulduğundan aynı eylemleri tekrar tekrar gerçekleştirir. Bir anlatıda kaçınılmaz olarak er geç ölen kahramanın tersine oyuncu ölümsüzdür. Oyuncunun ne geçmişi, ne geleceği olduğundan, belki "ölümsüz" yerine "ölü olmayan" demeliyiz. *Doom*'da vurulup öldüğünüz her sefer oyuna yeniden başlayabilirsiniz.[22] Oyunda, aynı şeyin sonsuza kadar geri geldiği Nietzsche'ci bir süreç gerçekleştirilir.

Anlatı ile oyun uzamsal düzenleme bakımından da önemli ölçüde birbirinden farklıdır. Gelgelelim burada durum tersinedir. Filmin aksine oyun uzamsal bir katmanlamaya sahiptir. Oyunda üç uzamsal katman bulunur. İnteraktiflik sola ya da sağa, aşağı ya da yukarı, ileri ya da geri olmak üzere çeşitli yönlere doğru hareket edebilmek demektir. Ekranlar kaçınılmaz olarak iki boyutludur, ama üç boyutlu bir alanı yaratabilir. Tıpkı anlatıdaki gibi, olay örgüsünün zamanı (gösteren) ile anlatının zamanı (gösterilen) arasında bir fark var; böylece oyunda oyun arayüzünün alanı (gösteren) ile oyunun yarattığı alan (gösterilen) arasında bir fark söz konusu. Oyunda bu her iki alanın, oyuncunun alanlarının birlikte yorumlandığı üçüncü bir boyut bulunur. Bunun aksine, anlatıda üç uzamsal boyut tek bir boyut halinde çöker, yani başrol oyuncularının anlatı alanında ayaklarını bastıkları dizisel bir patikaya dönüşür. Onların alınlarında bu tek patikayı izlemek yazılıdır.[23] Uzamsal boyutun bakış açısından oyun ile anlatı ilişkisi, satranç ile bir satranç maçı ilişkisi gibidir. Satrancın kuralları, sınırsız sayıda değişik oyunun oynanabileceği bir alanın açılmasını mümkün kılar.

Anlatı ile oyun arasındaki farkı, olay örgüsü ile eylem arasındaki ilişkiye bakarak da açığa kavuşturabiliriz. Anlatıda eylemi olay örgüsü belirler. Yine *Odissia*'yı bir örnek olarak alırsak: Odisseas Pinelopi'yi özlediğinden, Pallas Atina diğer tanrılarla birlikte Kalipso'yu, Odisseas'ın onun adasını terk etmesine izin vermesi için ikna etmeye çalışır ve Kalipso bunun sonucunda malzemeleri sağlar, Odisseas da filosunu inşa etmeye başlar. Bilgisayar oyununda eylemi olay örgüsü doğurmaz; olay örgüsü eyleme bağlıdır. Oyuncu doğru anda tüfeğini çekip canavarı öldürdüğünde köprüyü geçebilir ve orada onu bekleyen başka bir meydan okumaya karşılık ve-

rebilir. Çok geç kaldığında ve bizzat vurulup öldüğünde olay örgüsünü değiştirir. Tutarsız nedensellik burada tersine dönmüş görünüyor: Eylem olay örgüsünü belirler ya da onu boşuna bulmaya çalışır.[24] Bu bölümün başında, *Myst*[25] oynarken olay örgüsünü, eylemlerimin amacını keşfetme konusunda karşılaştığım sorunlardan söz etmiştim.

Son olarak, anlatının ve bilgisayar oyununun okura/seyirciye ve oyuncuya sunduğu "zevk ikramiyesi"ne baktığımızda yine önemli bir fark görürüz. Klasik anlatıda "son zevk", anlatının nasıl sona erdiğini bilmenin getirdiği tatminde yatar. Aristotelesçi terimle, son yoksa okur aldığı ön zevkin tuzağına yakalanır ve hüsrana uğrar. Buna karşılık, oyunun sonu yoktur. Elbette *SuperMario Bros* ya da *Tetris* gibi oyunlarda oyuncu bütün düzeylerden geçtikten sonra ya sıkıldığı ya da yorulduğu için oynamaya son verebilir, ama kısa bir moladan sonra yeniden oynamaya isteklidir. Bilgisayar oyununun hiçbir zaman bir "son zevk" olamayan, ama kaçınılamaz şekilde bir "ön zevk" olan ve bu nedenle tiryakiliğe yol açabilecek zevki, oyunun nasıl yürüdüğünü anlamakta ve daha iyi bir sonuç almak için gerekli becerileri geliştirmekte yatar. Kişisel rekorlar daima düzeltilebilir.

Yukarıda belirtilenleri göz önüne aldığımızda, anlatı ile filmin büsbütün farklı iki dünya olduğu kanısı doğru görünüyor. Gelgelelim, bunu hesaba katarsak bilgisayar oyunlarının daha en başından kuramsal incelemeler kadar elkitapları ve reklam kampanyalarında da yeni anlatı yolları şeklinde gösterilmiş olması gariptir. Bilgisayar oyunları çoğu zaman interaktif anlatılar ya da interaktif filmler olarak sunuluyordu. *Myst*, anlatı ile oyun arasındaki melez sentezin özellikle büyüleyici bir örneğidir (bkz. bu bölümün başında *Myst* elkitabından alıntılanan pasaj). Önceki bölümde edebi deneylerin gerçekleştirilip interaktif edebiyat olarak sunulduğunu gördük. Brenda Laurel ve Janet Murray gibi yazarlar, kendilerini yapıtlarında oyuncuların eylemlerine karşılık olarak olay örgüsünü komple bir bütün halinde kalacak şekilde uyarlayan "öykü motor"lu bilgisayar oyunları geliştirmeye adadılar. Şimdiye kadar anlatı kaleme alan yazılımlar geliştirme girişimlerinin pek başarılı olamadığını hesaba katarsak (anlatı kaleme almak insan dünyasına dair bir hayli bilgi gerektiriyor ve bu da bilgisayarların şu anda sahip olmadığı bir şey), bir oyunun bir olay örgüsüne sahip olmadığı olgusu, onu bir

yazılım vasıtasıyla duruma uyarlamayı zorlaştırıyor. *Tetris* ya da *Space Invaders*'in anlatıları oyuncunun eylemlerine nasıl uyarlanabilir ki?

Bu iddia, birçok bilgisayar oyununun anlatı olarak sunulduğu olgusunu dışlamaz. Bununla birlikte, konuya daha yakından baktığımızda bunların interaktif anlatılar değil, oyun ile anlatının melez bir birleşimi olduğunu görürüz.[26] Örneğin inen uzaygemilerini onlar seni vurmadan vurmaktan ibaret beceri oyunu *Space Invaders*, (gevşek) bir anlatı çerçevesine –yeryüzüne saldıran başka dünyalardan gelme yaratıklara ilişkin o bildik bilimkurgu motifi– oturtulmuştur; ama aslında oyundan ayrıdır bu. Bir süre önce vuku bulduğu gibi, oyunu hiç değiştirmeksizin, uzaygemilerinin yerine bin Ladin ya da Başkan Bush'un portrelerini koyabilirsiniz. *Doom* gibi "silahşör" oyunlarıyla kıyaslandıklarında çok güçlü bir anlatıya sahip oldukları izlenimini veren maceraların çoğunda, anlatı genellikle bizzat oyunun ayrılmaz bir parçası değil de –sözgelimi oyunla birlikte verilen belgelerde ya da oyunun bir düzeyinden öbürüne geçişi gösteren kısa film klipleri dizisinde yer alan– eklenmiş bir şeydir.

Yukarıda belirttiğim gibi, *Myst* anlatı ile oyun arasındaki melez senteze büyüleyici bir örnek oluşturur. Anlatı kitabının dünyasını oyuna dahil etme girişimlerinde bu denli ileri giden başka bir oyun olasılıkla yoktur. (Bu bakımdan *Myst*, oyunun dünyasını anlatınınkine dahil etmeye çalışan *Marienbad*'ın yaptığının tam tersini yapar.) *Myst*'te bir dizi alternatif dünya yaratan Altrus'un öyküsü anlatılır. Altrus uzaklardayken bir şeyler yolunda gitmez, dünyası büyük ölçüde yok olur ve iki oğlu bir kırmızı, bir mavi kitaba hapsedilir; o da oğullarından birinin suçlu taraf olmasından çekinir. Oyuncu bu dünyaların kalıntılarında kitapların kayıp sayfalarını bularak anlatıdaki boşlukları doldurmalı ve sonuç olarak –kazanmak için– (masum oğulu içeren) doğru kitabı açmalıdır. Eğer yanlış kitap açılırsa oyun kaybedilir.

Ama *Myst* de interaktif bir anlatı değil, oyun ile anlatının melez bir sentezidir.[27] *Göz önüne serilen*, ama interaktif olmayan bir tarzda göz önüne serilen bir anlatı söz konusudur. Oyuncu bulduğu sayfaları okur ve öykünün öğelerinin ifşa edildiği film kliplerini seyreder; bu sayfaları elde etmek için dünyayı (dünyaları) aramak ve çeşitli bilmeceleri çözmek zorun-

dadır. Arama ve bilmeceler interaktiftir, ama kendi içlerinde (tıpkı *Space Invaders*'taki ateş etmeler gibi) anlatısal değildir. Biraderiyle birlikte *Myst*'i tasarlayan Rand Miller, Gloria Stern'le yaptığı bir söyleşide oyunun interaktif bir öykü olmadığını kabul ediyordu:

> İnteraktif öykü tasarımımız iki hat boyunca ilerliyordu; biri doğrusaldı, diğeri değildi. Doğrusal olan, çok sıkı bir zaman çizgisini izleyen bütün o öğeler, fondaki öykü ve tarihti. Doğrusal olmayan, dünyaların tasarımıydı ve daha ziyade mimari bir yapıt gibiydi. Zaman öğesi hiç olmayan bir dünya inşa etmek gibiydi; sanki bir çağın şipşak bir fotoğrafıydı. Artık çabamız, kâşiflerin istedikleri yere gidip istediklerini yapabileceklerine dair duygularını korurken, doğrusal öykünün kimi bölümlerini doğrusal olmayan dünyanın keşfi sırasında açığa vurarak ikisini birleştirmeye çalışmaktı.[28]

Tıpkı *Marienbad*'ın interaktif bir film olmadığına ilişkin yargım Resnais'nin filminin değerini düşürmek anlamına gelmediği gibi, *Myst*'in interaktif bir anlatı olmadığını iddia ederken de hiçbir şekilde onun başarısız olduğunu söylemiyorum. *Myst*'in büyük başarısının kanıtladığı, anlatısal öğelerin oyunu berbat etmeden yaratıcı bir tarzda oyuna eklenebileceğidir. Muammaların sunulduğu anlatısal iskelet, her ne kadar anlatısal öğe oyunun tekrarlanabilirliğini azaltsa da, aslında oyunu daha çekici kılar. Oysa anlatının nasıl bittiğini bildiğiniz *SuperMario Bros*, *Tetris* ya da *Doom*'da oyunu yeniden oynamak cazipliğini yitirir.

Göstermek istediğim, interaktif anlatılar yaratma niyetinin, anlatı ve oyunların (kitap ve film gibi) benzer iletişim araçları olduğuna dair yanlış bir hipoteze dayandığıdır. Bunu düşünenler yeni şeylere eskilerin gözüyle bakmaya sevk eden *atsız araba sendromu*'nun kurbanlarıdır. İnteraktif iletişim araçlarında birçok bakımdan hâlâ ayırt edici bir gramer aranıyor. Nasıl ki filmde, onu sahne oyunlarının mekanik bir kaydından daha fazla bir şeye dönüştüren kendi ayırıcı gramerini –bu arada Sergey Ayzenştayn'ın kurgu ilkesi vasıtasıyla– geliştirmek zaman aldıysa, şu anda da hâlâ interaktif medyanın Ayzenştayn'ının belirmesini bekliyoruz. İnteraktif

iletişim araçları dünyasında her yön deneniyor. İnteraktif anlatı bana çıkmaz sokak gibi geliyor. Gelgelelim başka yollar da var.

Doom ya da Avangardlığın Başka Yollardan Devamı

Yukarıda sözü edilen düşüncelere dayanarak, sorduğum ilk sorunun (Bilgisayar oyunu anlatısal geleneğin bir devamı sayılabilir mi?) cevabı olumsuz olmak zorundadır. Anlatımcılık ve interaktiflik, çeşitli şekillerde karıştırılabilse de sentezi yapılamayan heterojen kültürel uygulamalardır. Ama bu –ve bu ikinci sorumdu–, bilgisayar oyununun *nouvelle vague* filminin anlatının pasif izleyicisini aktif ve eleştirel bir katılımcıya dönüştürmek yönündeki özlemlerini gerçekleştirecek konumda olmadığını ima etmiyor mu? İma edilen, bir bakıma gerçekten budur. Eğer bilgisayar oyunlarının anlatılarla ilişkileri yoksa, onlardan başka, anlatılarla daha iyi bağdaşan bir ortaklığı öğrenemeyiz. Ama bu onların başka bir şekilde yaratıcı ve eleştirel olmamıza yardım edemeyeceği anlamına gelmez! Bu anlamda bilgisayar oyunları avangardlığın bir devamı, başka yollardan bir devamı olarak algılanabilir.

Bilgisayar oyununun eleştirel ve özgürleştirici doğasına ilişkin soruyu sorduğumda, birçok insanın böyle oyunları sıradan bir eğlence saydığını ve onların çoğu zaman kuşkulu ahlaki içerikleri olduğunu düşündüğünü belirttim. Sık sık değindiğim *Doom* türünden önemli sayıda bilgisayar oyununun ucuz eğlence sunduğunu ve oyuncunun ahlaki gelişmesine doğrudan doğruya katkıda bulunmadığını inkâr etmeyeceğim; ama aynı şey sinema ya da edebiyat için de geçerlidir. Dahası, bilgisayar oyununun nispeten yeni olduğunu unutmamalıyız. Sinemanın karnaval ziyaretçileri için sıradan bir eğlence olmaktan *Marienbad* türünde yapıtlar üretebilen bir sanat formu olarak gelişmesine kadar da epey zaman geçti.

Ne var ki bu bağlamda can alıcı olan, bilgisayar oyununun tekrarlanabilirliğinin, kitapla ya da filmle kıyaslandığında bu ortamın doğallaştırıcı eğilimlerini geliştirme konusunda belirli bir değer kattığıdır. Bir bakıma bilgisayar oyununda hedefin aslında bu olduğu bile ileri sürülebilir. Bilgisayar oyunları oynama zevkinin, büyük ölçüde oyunun (genellikle gizli olan) kurallarını çıkarmaktan ve bu bilgiyi uygulamak için gerekli becerile-

ri kazanmaktan kaynaklandığını yukarıda belirttim. Sözgelimi *Doom*'u oynayanlar canavarların nasıl hareket ettiğini öğrenir ve atış becerilerini geliştirmiş olmaları koşuluyla bu bilgiden yeterince avantaj sağlayabilirler. Elbette *Doom*'un durumunda, ulaşılan idrak derecesinin, *nouvelle vague* yönetmenlerinin yüce idealleriyle kıyaslandığında daha ziyade kıt olup olmadığını haklı olarak sorabiliriz. Ama dikkatimizi *SimCity* türünden simülasyon oyunlarına yönelttiğimizde durum önemli ölçüde farklıdır. *SimCity*, oyuncunun –ya da oyun eğitimde de kullanıldığı için öğrencinin– vergilendirme, sanayileşme, kentleşme ve boş zaman değerlendirmesi gibi bir dizi değişkeni kullanarak bir kent geliştirmesi gerektiği bir bilgisayar simülasyonudur. Simülasyonda ilginç olan, oyuncunun hedeflerini bizzat belirleyebilmesidir. Kenti olabildiğince çabuk geliştirme eğilimi ağır basabilir, ama kent örneğin sürdürülebilir çevreci yönetimin bakış açısından ya da estetik ilkelere göre de geliştirilebilir. Şimdi, simülasyon, en az anlatıdaki kadar ideolojik önyargılar tarafından karakterize edilir. Sözgelimi *SimCity*'yi oluşturan kurallarda pazar ekonomisinin özel bir vizyonu dile getirilir, ama (film) anlatısından farklı olarak, eylemlerin yapısında olan tekrarlanabilirlik oyuncunun altta yatan bu ideolojinin bilincine varmasını sağlar. Bir filmde bu ancak filmin kurgu masasında ya da bir videoda analiz edilmesiyle başarılı bir şekilde uygulanabilir. Kızım *SimCity*'yi oynadığında sekiz yaşındaydı. Birkaç gün sonra oynama sırası bana geldiğinde, vergilendirmeyi belirli bir oranın üstüne çıkarmamam gerektiğini, çünkü çıkarırsam sakinlerin kenti terk edeceğini söyledi. Nasıl olduğunu açıklamayı beceremeksizin, *SimCity*'nin neoliberal ideolojisini keşfetmişti.

Film tarihinin en büyük yönetmenlerinden biri olan Sergey Ayzenştayn, bir keresinde sinematik *kurgu* ilkesi sayesinde Karl Marx'ın *Kapital*'ini filme çekmeyi becereceğini umduğunu söylüyordu. Bunu hiçbir zaman yapamadı, ama bana kalırsa burada suçu yalnızca Hollywood filminin kültürümüzde hâkim film formu olmasına yüklemek yanlış olurdu. Sorun aynı zamanda filmin ve bir bütün olarak anlatının, daha soyut sosyal gelişmelerden ziyade daha somut olaylara ve kanlı canlı insanların eylemlerine yönelik olmasından kaynaklanıyor. Belki *Tom Amca'nın Kulübesi*, beyaz okurun kara derili bir kişiyle özdeşleşmesine olanak tanıdığı için

Amerika Birleşik Devletleri'nde önemli bir toplumsal rol oynadı, ama bir anlatı olarak köleliğe yol açmış sosyal yapıları aydınlatmadı. Bunun aksine, simülasyon oyunlarında bir şeyin altında yatan kuralları çıkarmak hedef alınır. Bu nedenle, bana göre Friedman *Kapital*'e dayanan bir bilgisayar oyununun mükemmelen uygulanabilir olduğunu ileri sürdüğünde haklıydı.[29] Aslına bakılırsa, *SimCity* bilgisayar oyununun ta kendisidir!

Bilgisayar oyunu, özellikle simülasyon oyunu, başkalarına eleştirel bir tutum takınmayı öğretmeyi ya da onları özgürleştirmeyi hedef alanlar için ilginç imkânlar sunar. Ve avangard filmin tersine, hedef kitle bir kez daha öğrenmek için kuyruğa girecektir; yeter ki yazarlar gereğinden fazla sayıda zor anlatı yazmasınlar! Eğer giderek Nintendo kuşağının okuruna bile aşırı gelirse, oyun kuramcısı ve bilgisayar oyunları tasarımcısı Jesper Juul'un ağ sitesi uygun bir gevşeme sunar (@). Onun ağ sitesinde yapabileceğiniz şeylerden biri, *Space Invaders*'in bir kopyası olan *GameLiberation* [Oyunun Kurtuluşu] oyununu oynamaktır; oyunda oyuncu bilgisayar oyununun –korkarım, bu bölümün de– o denli sık bombardıman yağmuruna tutulduğu kuramsal kavramları basitçe havaya uçurabilir!

Altıncı Bölüm

KÜLTÜRÜN DİJİTALLEŞTİRİLMESİ

Çokluortamlılık, İnteraktiflik ve Sanallık Üzerine Düşünceler

Günün birinde, hâlâ budalaca bir pasifliğe sığınabildiğimiz ve henüz yeni iletişim araçlarının bizden talep ettiği topyekûn angajmanın pençesine düşmediğimiz o televizyon çağını özlemle hatırlayacağız.

R. Jacobson

Dijitalleştirmenin İki Türü

Son iki bölümde enformasyon teknolojisinin edebiyatta ve sinemada nasıl önemli dönüşümlere neden olduğunu ele aldım. Bu bölümde bunun yalnızca sinema ve edebiyatı etkilemediğini, aynı zamanda başka sanatları ve sonunda bir bütün olarak kültürü ilgilendiren bir gelişmeyle karşı karşıya olduğumuzu öne süreceğim. Bu dönüşümü kavramlaştırmayı denerken iki şeyi ayırt etmekte yarar var. Her şeyden önce bilgisayar, neredeyse tüm sanat formlarında *geleneksel* sanat yapıtlarının üretim, dağıtım ve tüketim süreçleri bakımından önemli sonuçlar doğuruyor. Sözgelimi filmler giderek dijital kayıt donanımıyla çekiliyor, aynı zamanda çeşitli bilgisayar animasyonları (*Jurassic Park*'taki dinozorlar gibi) ekleniyor; hatta kimi filmler baştan aşağı bilgisayarla yapılıyor (*Toy Story*). Filmlerin dağıtımı (internet) ve gösterimi de (dijital film projeksiyon makineleri, DVD göstericiler) daha sık olarak dijital süreçlere dayanıyor.[1] Müziğe gelince, konserlerin dijital kaydını ve depolanmasını, bu kayıtların internet vasıtasıyla (Morpheus ve KaZaa gibi yazılımların yardımıyla) yasal ya da yasadışı dağıtımını ve dijital ses donanımının yardımıyla onları dinlememizi hesaba katabiliriz. Görsel sanatlarda da mevcut yapıtlar hızla dijitalleştiriliyor ve cd-romlarda ya da yine internet yoluyla –birçok müze artık *çevrimiçi*– erişilir hale geliyor. Eski kuşaktan bazılarının hâlâ mürekkep hokkasına sadık kal-

dığı edebiyat dünyasında bile bilgisayar giderek daha önemli bir rol oynuyor. Gittikçe daha çok kitap kelime işlemcilerin yardımıyla yazılıyor ve bilgisayarlarda tasarlanıyor. Çoğu durumda bu hâlâ bir kitap yayınıyla sonuçlansa da, internet yoluyla sürekli olarak en son çoksatarların yüklenebildiği kullanışlı elektronik *Softbook*'un daha da gelişmesiyle, edebi metinlerin dağıtımı ve tüketimi gittikçe artan bir şekilde dijitalleşecektir.

Bu gelişmelerin kültür ve kültür politikası için taşıdığı öneme gereğinden fazla değer biçmek zordur. Giderek daha çok insanın emrinde internete bağlı bir bilgisayar olduğundan, yalnızca ulusal/uluslararası sanat koleksiyonlarına erişebilirlik muazzam artmakla kalmadı, profesyonel ve amatör sanatçılar için yapıtlarını uluslararası planda, kurumsal sanat kanallarının dışında sunmak da kolaylaştı. Bu durumu sanatta bir demokratikleşme olarak alkışlamak gerekirse de, tekellerin oluşması tehlikesini gözden çıkarmamak gerekir. Bu kitabın ilk kısmında belirttiğim gibi, enformasyon teknolojisinin doğasında yatan bilgisayar ağı sistemi, onu kapitalist pazar ekonomisi ve aynı zamanda, bundan dolayı, küresel kültürel tekeller oluşturmak için ideal bir enstrümana dönüştürür. Bunun yarattığı tehlikelerin farkına varmak için Fransız Disney fobisini benimsemek gerekmiyor.[2]

Bu gelişmeler ne denli ilginç olurlarsa olsunlar sanatın kendi doğasını etkilemezler. Analog ve dijital sanat yapıtları arasındaki farkın sosyokültürel ve ekonomik etkileri, estetik açıdan da geçerli olmaz zorunda değildir. Bir Bach fügünün, Shakespeare sonesi ya da Spielberg filminin sanatsal yanları, dinleyiciye, okura ya da seyirciye bir dijital otoyol boyunca ulaştığı için değişmez. Ancak, bilgisayarın yalnızca bir röprodüksiyon aracı değil de sanatsal bir enstrüman ya da iletişim aracı olarak kullanılmasının estetik etkileri olabilir. Evrensel bir makine olarak bilgisayar, salt geleneksel bir enstrümanı ya da geleneksel bir aktörü simüle etmek için de kullanılabilir. Bilgisayar, film endüstrisinde karakterleri canlandırmak için –Spielberg'in *Jurassic Park*'ındaki dinozorlar ve tümüyle bilgisayar tarafından üretilen *Toy Story* ve *A Bug's Life* iyi örneklerdir– kullanıldığında, bu bir sanat formu olarak filmi etkilemez ya da pek az etkiler. Ve Krisztina de Chatel *Lara*'da, popüler bilgisayar oyunu *Tomb Raider*'den alınma, Lara adını taşıyan başroldeki kadını beyazperdede gerçek dansçılarla birlikte dans ettirdiğinde, bir sa-

nat formu olarak bale için bir tehlike oluşturmaz bu. Enformasyon teknolojisinin bir sanat yapıtının öznesi ya da *içeriği* olduğu başka durumlarda, örneğin William Gibson'ın siberuzayda geçen romanlarında olasılıkla yeni bir türe yol açabilir, ama ille de sanatsal *form*'u etkilemez.

Öte yandan, sanatçılar bilgisayarın geleneksel aletlerden farklı özgün karakteristik özelliklerinin kendilerini yönlendirmesine izin verirlerse, o zaman gündemde olan geleneksel sanat formlarının kendisidir. "İnteraktif" romanlar, film ve besteler, klasik romanı, filmi ya da müzik parçasını nitelendiren estetik kurallardan temelli farklı estetik kurallar tarafından nitelendirilen sanat formlarıdır. Sanatın dijitalleştirilmesinin öne çıkardığım iki yanı uygulamada yakından iç içe geçtiği halde, bu bölümde özellikle ikinci yanına odaklanmak istiyorum. Şöyle ki, bu yeni dijital sanatların karakteristik özelliklerini betimlemeye ve yeni bir dijital estetikin bazı temel öğelerini formüle etmeye çalışacağım. Çıkış noktam, sık sık cd-romlarda ve internette Artnetweb gibi ağ sitelerinde karşılaştığımız, bu alandaki mevcut yapıtlar olacak (@). Birtakım belirli yapıtları ele almayacak, ama bir dizi temel karakteristik özelliği betimlemeyi deneyeceğim.

Dijital sanatların asal saydığım üç karakteristik özelliğini –çokluortamlılık, interaktiflik ve sanallık– gözden geçirmeden önce, söz konusu iletişim araçlarının deneyim hanemizde oynadığı role kısaca değineceğim.

Deneyimin İletişim Araçları

Analizimde çıkış noktası, deneyimlerimizi ifade ettiğimiz iletişim aracının bu deneyimin son derece asal bir parçası olmasıdır. Bu da şu olguya bağlıdır: Dış dünya (Popper'in birinci dünyası) ve içimizdeki dünya (Popper'in ikinci dünyası) hakkında çoğu zaman dağınık olan deneyimlerimizi ancak dolaylı olarak, söz konusu deneyimlerin bir metin, imge, müzik parçası yahut kültürel ya da sosyal bir kurum yoluyla ifade edilmesiyle anlayabiliriz. Örneğin karmakarışık düşüncelerimizi mantıklı bir düzen içinde kâğıda dökerek netleştirmeyi deneyebiliriz; hukuk düzeni adalete dair fikirlerimizi ifade etmemize yardımcı olurken, bir roman ya da film kendi muğlak deneyimlerimizden bazılarını aydınlığa kavuşturmamızı kolaylaştırabilir. Tutarsız kavramlar içinde kendimizi ve dünyamızı anlamak için doğrudan iç gözlem-

de bulunmak her zaman yetersizdir ve ifade etmenin "yaratıcı telaffuz"una bel bağlamak zorundayız.[3] Bu çıkış noktası, Aydınlanmacı Alman filozofu Kant'ın deneyüstü felsefesiyle başlayan bir felsefi geleneğe dayanır.

Kant'ın 18. yüzyılın sonundaki Kopernik devriminden bu yana, gerçeklik deneyimimizin izlenimlerin pasif bir kaydı olmayıp zihnimizin bu deneyimde kısmen asal bir rolü olduğunun bilincine vardık. Kant, bilgimizin kendisini gerçekliğe göre ayarlamasından ziyade gerçekliğin kendisini zihnimize göre ayarladığını iddia eder. Duyumlarımızın, yani duyularımız tarafından sağlanan ham malzemenin, duyarlılığın (mekân ve zaman) önsel şekilleri ve idrakin (nedensellik kategorisi gibi) önsel kavramlarıyla yapılandırılması anlamına gelir bu.[4] Mekân, zaman ve nedensellik şeylerin kendisiyle ilgili olmayıp zihnimiz tarafından şeylerle ilgili sayılır.

Bu kitabın girişinde bilişsel yapımızı renkli bir gözlükle kıyasladım: Bir çift kırmızı camdan baktığınızda her şey kırmızı görünür. Ne var ki bu bir ölçüde yanıltıcı bir mecazdır, çünkü şeylerin kendi başına nasıl olduğunu görmek için bilişsel yapımızın gözlüğünü çıkarabileceğimizi ileri sürer. Oysa Kant'ın ortaya attığı bilişsel yapıda bu söz konusu değildir. Bu yapı olmaksızın hiçbir şekilde şeylere dair bir deneyim edinemeyiz. Bu bakımdan bilişsel yapı en iyi gözle kıyaslayanabilir. Gözler olmadan görmemiz mümkün değildir, ama insan gözünün şekli, gerçeklik algılamamızın tipik bir insan algılaması olmasına neden olur. Sözgelimi birçok böcekten farklı olarak kızılötesi ışığı algılamaktan aciziz.

Filozofların çoğu bu noktaya kadar Kant'la aynı fikirdedir. Ama Kant'ın duyarlılığın önsel şeklinin ve idrak kategorilerinin zamandan bağımsız bir yapısı olduğu varsayımına dair çok daha az görüş birliği söz konusu. Bununla birlikte, geçmişin ve başka kültürlerin incelenmesinin 19. yüzyılda yükselişe geçmesi, birçok düşünürü Kant'ın zamandan bağımsız olduğunu varsaydığı bu bilişsel yapının aslında zaman içinde ve kültürden kültüre çeşitlemeler gösterdiğini ileri sürmeye itti. 20. yüzyılda buna, bilişsel yapının büyük ölçüde içinde deneyimin vuku bulduğu *iletişim aracı* tarafından belirlendiği fikri eklendi. Anglosakson ve Kıta felsefesinde farklı rotalar boyunca gerçekleşen sözde "lengüistik yön değişikliği"nin peşi sıra dikkatler başlangıçta esas olarak dilin asal rolüne yönelikti. İdrak

kategorileri sonsuz formlar olmayıp insanların içinde düşündükleri doğal dile bağlıdır. Gerçeklik deneyimimiz kısmen dilin gerçekliği yapılandırma tarzınca belirlenir.

Yazının hâkim konumunu zayıflatan telefon, radyo ve televizyon gibi yeni iletişim araçlarının ortaya çıkışı çokluortamlı kitle kültürünü doğurdu ve dikkatin bu iletişim araçlarının gerçeklik deneyimimizdeki etkisi üzerinde yoğunlaşmasına neden oldu. İdrakimizi dilimizde ifade edilen kavramlar yönlendirirken, duyusal deneyimimizi de iletişim araçları yapılandırır. Deneyimlerin sağlandığı ya da mesajların iletildiği bir iletişim aracının söz konusu içerikte asal bir rolü olduğu, radikal "İletişim aracı mesajdır" sloganında McLuhan tarafından kışkırtıcı bir tarzda dile getiriliyordu. McLuhan ve bu arada Havelock, Ong, Heim ve De Kerckhove dahil onun izinden giden "Toronto okulu", farklı iletişim araçlarının deneyimlerimizi farklı tarzlarda ifade ettiğini ileri sürdü.[5] Sözlü söylemde, basılı metinde ya da radyo belgeselinde aynı düşünce üç farklı şekilde ifade edilir ve böylece aslında üç değişik deneyime dönüşür. Önceki bölümde filmin ve bilgisayar oyunlarının alan ve zamanı hayati ölçüde farklı şekillerde yapılandırdığını gördük. Başka bir deyişle, iletişim araçları, nesnel alan ve zaman tarafından tanımlanan bir dış gerçeklik ile öznel zaman ve alan tarafından şekillendirilen bir iç gerçekliğin görünümünü sunan saydam pencereler değil, daha önce kullanılan bir mecazdan yararlanacak olursak, deneyimlerimize farklı şekiller veren ve hatta belli ölçüde onların içeriğini belirleyen değişik renkli camlardır.

Geleneksel yazı kültürünün çokluortam kültürüne dönüşmesi, MÖ birinci binde düşünce ortamında vuku bulan ve Yunan alfabesinin doğuşuyla doruğa çıkan önceki bir temel dönüşüme, sözlü kültürden yazılı bir kültüre geçişe de ilgiyi çekti. O dönemde düşünce ortamının da bir tefekkür nesnesi olması herhalde tesadüfi değildir. Örneğin Platon, *Fedros* ve *Mektuplar*'da yazının düşünme üzerindeki etkisine değinir. Yunan kültüründe yaklaşık Platon'un zamanında gerçekleşen bu geçiş daha yakından incelendiğinde, her iletişim aracının kendine özgü dünya görüşünü ya da metafiziğini beraberinde taşıdığı anlaşılır. Yunan kültüründe MÖ 5. yüzyıl civarında meydana gelen ve Platon'un iki dünya (birbirinden keskin bir şe-

kilde ayrılan "olmak" ve "varlık" dünyaları, fani günlük gerçekliğimiz ve sonsuz idea'lar) doktrininde etkili bir tarzda ifade edilen, dinamik bir dünya görüşünden daha durağan bir dünya görüşüne geçiş, aşağı yukarı aynı zamanda gerçekleşen sözlü kültürden yazılıya geçişten ayrılamaz.[6] Yazı yazmanın, hatta daha da güçlü bir şekilde basılı kitapların değişmez ve kapalı karakteri, bize gerçekliği kendine özgü bir tarzda ifşa eder.

Bunu göz önüne aldığımızda, hiper iletişim araçlarının bilişsel yapımızda ve dünya görüşümüzde yazının başlangıcına benzer bir dönüşüme yol açmak üzere olup olmadığı sorusu doğuyor. Ancak, McLuhan okulunun ürettiği birçok incelemenin tipik özelliği olan teknolojik determinizmi benimsemekten uzak durmak gerekir. Bununla, teknolojiyi insan deneyimi üstünde tam bir dış denetim uyguladığı söylenen özerk bir güç olarak görme eğilimini kastediyorum. Yeni iletişim araçları kendiliğinden ortaya çıkmaz; zaten insan deneyiminin ifadesidir onlar. Çünkü aletler ve iletişim araçları –ve bu enformasyon ve iletişim teknolojisi kadar el aletleri ve makine teknolojisi için de geçerlidir; salt insan eyleminin dışavurumu değil, aynı zamanda insanların kendileri hakkında besledikleri fikir ve görüşlerin izdüşümleridir.[7] İnsan ile teknoloji sürekli etkileşim içindedir. Dahası, teknolojiler ve iletişim araçları, ekonomi, sosyal ve politik yapılar, din, sanat ve bilim gibi başka sosyal ve kültürel alanlar, güçlerle ve kurumlarla hep sürekli bir etkileşim içinde gelişir. Ama teknolojilerin çoğu kez başka sosyal güçlerle peş peşe, yaratıcıları karşısında sık sık belirli bir özerklik kazandığı olgusunu değiştirmez bu. Otomobil insan tarafından yaratıldı, ama otomobil kullanımı artık –kısmen ekonomiyle iç içe geçmesinden dolayı– adeta başa çıkılamaz sosyal bir sorun halinde büyüdü. "Enformasyon toplumu"nun neredeyse tüm alanlarıyla karşılıklı bağlantı içinde olması, EİT'yi yönetilmesi zor bir teknolojiye dönüştürdü. Öte yandan, EİT'nin gelişmesine herhangi bir müdahale, tam da bu karşılıklı bağlantılar yüzünden çoğu zaman geniş kapsamlı sonuçlar doğuracaktır. Elimizdeki hareket serbestliğini tam avantajla kullanmak için, EİT'nin hayatımızı nasıl etkilediği ve onunla ne yapmak istediğimiz konusunu açıklığa kavuşturmamız hayati bir önem taşımaktadır.

EİT'nin sosyal ve kültürel etkilerinin analizi, bizi, bir kitap kültürünün temsilcilerini, çözümü güç bir sorunla karşı karşıya getirir. Eğer ileti-

şim araçları deneyimimizin kısmen asal bir parçası ise, dijital iletişim araçlarıyla edindiğimiz başlangıç deneyimlerimizin, kitaplara davranış tarzımız tarafından hâlâ güçlü bir şekilde etkilenmesi kaçınılmaz görünüyor. Başka bir deyişle, daha önce sözünü ettiğimiz "atsız araba sendromu"nun, yani yeni bir teknolojiyi önceden var olan bir teknolojiyle açıklama eğiliminin kurbanı olma tehlikesiyle yüz yüze geliriz. Radyonun icat edildiği dönemde bu yeni iletişim aracını telsiz telgraf olarak görenler büsbütün haksız değildiler; gelgelelim radyonun onu birkaç onyıl içinde telgraftan temelli farklı kılacak olan hayati derecede ayırıcı özelliğini, bir tek vericinin aynı anda anonim dinleyici kitlelerinin hepsine birden ulaşmasını (radyo yayını) fark edemediler. Ve dijital kültürün salt CD'de Bach'ı dinlemek ya da CD-rom'da Shakespeare, Rembrandt yahut Spielberg'in yapıtlarının keyfini çıkarmak olduğunu sananlar, dijital iletişim araçlarını kitap ve gramofon plağı gibi geleneksel kültürel röprodüksiyon araçlarından neyin ayırdığının bilincinde değiller.

Atsız araba sendromundan mustarip olanlar yalnızca dijital kültür mallarının birçok üreticisi değil; söz konusu sendrom bu mallarla ilgili kuramsal tefekküre de bulaştı. Dijital iletişim araçları hâlâ gelişimini sürdürdüğünden ve ayırt edici bir "dil"e ihtiyaç duyduğundan, bu sendromdan büsbütün kaçınmak olasılıkla mümkün değil. Dijital iletişim araçları tam olgunluğa erişmediği sürece, geleneksel iletişim araçları bize en önemli referans sistemini sağlamayı sürdürecektir. Ama en azından analog ve dijital iletişim araçları arasındaki benzerliklere fazla yakından odaklanmayarak ve bunun yerine dikkatimizi yalnızca ve yalnızca dijital iletişim araçlarının eşsiz özelliklerine yönelterek bu sendroma karşı tetikte durabiliriz.

Dijital iletişim araçlarının kısmen hâlâ salt potansiyel olan karakteristik özelliklerine ilişkin analizimiz tamamen boşa gitmedi. İzleyen altbölümlerde tartışacağımız özellikler tümüyle yeni olmayıp, görünüşe göre kısmen 20. yüzyıl sanatında ilk elektronik bilgisayarın ortaya çıkmasından onlarca yıl önce başlayan gelişmelerin sonucudur. Dijital iletişim araçlarının bazı tipik özellikleri –ölçek değişmesi, tekrar, kolaj ve kurgu, şansa bırakılmış etkinlikler ve okur ile yazar, yapımcı ile seyirci, besteci ile dinleyici arasındaki sınırların bulanıklaşması–, fütürizm ve dadacılığın etkisi al-

tında gelişen 20. yüzyılın avangard ve avangard-ötesi sanatlarında da saptanabilir. Bunlarla ilgili bir dizi örneği önceki bölümlerde zaten tartıştık.[8]

Üstelik, dijital iletişim araçlarının birçok bakımdan yazarlık, kimlik ve betimlemeye ilişkin postmodern kuramların vücut bulmuş hali gibi göründüğünü belirttik; söz konusu kuramlar çoğu kez yukarıda değinilen sanatsal gelişmelerle etkileşim içinde 1960'lardan bu yana kültür sahnelerinde iz bıraktı.[9] Özellikle Barthes, Derrida ve Baudrillard'ın yazılarının, dijital iletişim araçlarının analizi için beklenmedik ölçüde uygun olduğu ortaya çıktı.[10] Örneğin "metinlerarasılık" kavramı dijital hipermetnin çeşitli yanlarını aydınlatır ve "simulacrum"[a] fikri dijital iletişim araçlarının sanal karakterini açıklamamıza yardım edebilir.

Bu noktada bigisayarın kararsız doğasını hatırlamamızda yarar var. Bir yandan, dijital bilgisayar modern dünya görüşünün, ayrıca şeylerin hesaplanabilirliğine dair modernist inancın nihai ürünü olması nedeniyle bilgisayarın 20. yüzyılın ikinci yarısında doğal bilimler ve onlarla ilişkilendirilen teknolojinin gelişmesinde can alıcı bir rol oynamış olması hiç şaşırtıcı değil. Dijital hesaplama ve daha yakın bir dönemde dijital vizüalizasyon,[b] astronomi ve moleküler genetik gibi mevcut bilimleri kökten değiştirdi ve kaos kuramı gibi yeni disiplinlerin gelişmesine, ayrıca yapay zekânın ve yapay hayatın araştırılmasına yardımcı oldu.[11] Gelgelelim, bilgisayarın modernizmin akılcı ve mekanik dünya görüşündeki bir dizi varsayımı ve hiyerarşik karşıtlığı zayıflattığı da ortaya çıktı.[12] Bu kararsızlık, yeni iletişim araçlarının ayırt edici özelliklerini saptamanın genelde zor olmasının başka bir nedenidir; ama kuşkusuz, böyle bir analizi daha az gerekli kılmaz bu!

Çokluortamlılık, İnteraktiflik ve Sanallık

Dijital iletişim araçları bir hayli geniş bir etkinlik alanı oluşturur; sınıflandırılmalarının bir ölçüde zor olması kısmen bundan kaynaklanır. Temel bir ayrım bir yandan *donanım*, (dijital kameralar ve ses kayıt cihazları gibi) dijital kayıt için kullanılan gereçlerin topu, işleme (bilgisayarlar),

a Lat. *Simulare* (benzerini yapmak) kelimesinden: 1) Hafif, yüzeysel bir benzerlik; 2) Başka bir şeyin imge ya da heykeli; 3) Orijinalin niteliklerine sahip olmayan bir imge –ç.n.
b Görsel algılamadakine benzer zihinsel bir imge –ç.n.

depolama (bilgisayar belleklerinden cd'lere ve cd-romlara kadar), dağıtım (telsiz ve kablolu ağlar) ve işitsel-görsel bilgiyi çalma/oynatma (dijital ses gereçleri ve çokluortam bilgisayarları); bir yandan bütün bu işlevleri mümkün kılan gerekli yazılım, programlar ve protokoller arasında yapılabilir. Bu muazzam çeşitlilik üzerinde oyalanmaktan ziyade dijital iletişim araçlarını tanımlayan üç karakteristik özelliği, yani çokluortamlığı, interaktifliği ve sanallığı ele almak istiyorum. Dijital olarak sunulan iletişim araçlarının hepsi üç özelliğin tamamına sahip değil ya da sahipse de aynı derecede değil. Aşağıda ifade edilenler, mevcut iletişim araçlarının ne deneysel bir betimlemesi, ne ideal-tipik bir (re)konstrüksiyonudur.

Dijital sanatların karakteristik özelliklerinden biri çokluortamlı olmaları, yani söz, ses ve (hareketli) görüntüyü birleştirmeleridir.[13] Bunun tanınmış örnekleri cd-rom üstündeki çokluortamlı ansiklopediler ve partisyonu ile birlikte bir müzik parçası, açıklayıcı bir metin ve resimler; kişisel bir bilgisayarda oynanan popüler bilgisayar oyunları ya da özel olarak tasarlanmış bir oyun bilgisayarı[14] ve Dünyayı Saran Ağ'ın başlangıcından bu yana küresel bir çoklu iletişim aracına dönüşen internettir. Sanatta çeşitli iletişim araçlarını bir araya getirmek besbelli yeni bir olgu değil. Kelime ve imgeleri birleştirmek herhalde (resim)yazı kadar eskidir. Buna müzik ve jestler eklenmesi, en azından Yunan trajedisinin ortaya çıkışından beri gündemdedir. Ve modern kitle iletişim araçları olan filmde ve televizyonda, bilgisayarın peyda olmasından çok önce sözlere ses ve hareket ilave edildi. Geleneksel ve dijital çokluortamlar arasındaki fark, ikincisinde çeşitli iletişim araçlarının bir tek ortak dijital kodu olmasıdır.

Analog ya da sürekli betimlemelerin aksine, dijital bir kod kullanıldığında enformasyon aralıklı birimlere bölünür.[15] Dahası, genellikle ikili sistem kullanılır; çünkü, ne de olsa –iki sayılı bir sistemin içerdiği muazzam enformasyonu çabucak işlemeye muktedir olan elektronik bir hesap makinesinden az çok farksız olan– dijital bilgisayar bunu en iyi şekilde halleder. İkili sistem bilgisayarın elektronik devrelerinde ayırt edebildiği iki hali, yani ikili sistemde "1" ve "0" olarak belirtilen "açık" ya da "kapalı"yı yansıtır. Bilgisayarın ilk zamanlarında öncelikle sayısal enformasyonu depolamak ve iş-

lemek için kullanılan ikili sistemin kelime dağarcığı hızla genişletildi. Ayrıca kelime, imge ve sesleri dijitalleştirmek kolaydır. Dilsel işaretlerin aralıklı doğasını dikkate aldığımızda, kelimeyi dijitalleştirmek büyük farkla en basit olanıdır. 8 ikili sayı dizisiyle başlanarak (00000000'dan 11111111'e kadar uzanan) 256 değişik dilsel işaret kodlanabilir; bu da alfabe, imla ve noktalama işaretleri için fazlasıyla yeterlidir.

Analog imgelerin dijitalleştirilmesi fazladan bir çeviri eylemini gerektirir ve bundan dolayı biraz daha yorucudur. Sözgelimi siyah beyaz analog bir fotoğraf dijitalleştirilirken, imgenin üstüne bir kartezyen matrisi yerleştirilir ve bunun içindeki grileşme derecesine bağlı olarak her hücreye (resim elemanı, kısaca piksel) sonlu bir diziden sayılar atanır. Eğer tekrar 8 ikili sayı dizisiyle başlarsak 256 gri derecesi ayırt edebiliriz. Eğer matris yeterince nitelikli ise göz orijinal analog fotoğraftan farklı hiçbir şey keşfedemez. Sesin dijitalleştirilmesi sırasında analog sinyallerde kıyaslanabilir bir azalma meydana gelir. Saniyenin binlerce birinde bir örnek alınır ve bir aralıklı sayılar dizisi halinde kaydedilir.

Daha önce değindiğim gibi, insan duyuları analog ve dijital betimlemeler arasında hiç fark görmediği ya da çok az fark gördüğü halde, bunların fiziksel farklarının önemli kültürel etkileri var. Dijital tasvirler ışık hızıyla nakledilebilir ve depolanmaları çok kolaydır. Bunun da ötesinde, adeta hiç çaba harcamadan ve kalite kaybına uğramaksızın kopya da edilebilirler ki böyle bir şey orijinal ile kopya arasındaki ilişki ve kültür mirası içindeki yapıtların aurası bakımından birçok önemli sonuç yaratır. Bu sonuçların doğası salt pratik (ekonomik ve yasal) olmayıp kuramsal nedenlerle de büyüleyicidir. Modern metafiziğin güvenilir hiyerarşik karşıtlıkları burada artık uygulanabilir değildir ve yapısöküme tabi olur. Bu konuya daha sonra yeniden döneceğim.

Dijital sanatları analogdan ayıran başka bir temel karakteristik özellik, yapılarında var olan manipüle edilebilirlik ve –evrensel dijital kodlama sayesinde– ortak çevrilebilirliktir. Usta hatip Richard Lanham *The Electronic Word*'de, eğer ekrandaki bir kelimeye yeterince zum yaparsak karşımıza bir imge çıkacağı ve bunun birkaç klavye vuruşuyla bir sese dönüştürülebileceği yönünde, basit olduğu denli dikkat çekici bir gözlemde bulu-

nur.[16] Son olarak bir resmin sözel karşılığını, içerdiği bit[a] sayısıyla hesaplayabiliriz! Dijital iletişim araçlarının, analoga karşıt olarak, tanım gereği, yani bir ya da daha çok duyuya seslenmesine bakmaksızın, fiilen çokluortamlı bir doğası olduğu anlamına gelir bu.

Sık sık savunulan bir iddia, 20. yüzyıl kültüründe yazılı kültürden görsel kültüre doğru bir dönüşüm yaşandığıdır. İmgenin resimli basın, sinema ve televizyon vasıtasıyla kitlesel olarak yayılmasını hesaba katarsak bu iddiayı haklı çıkaracak çok şey söylenebilir, ama dijital iletişim araçlarının durumunda en azından bunun gerçeğin ancak yarısı olduğu maddesini eklemeliyiz. Kuşkusuz, dijital çokluortamın söz konusu olduğu yerde, kelime giderek yerini daha çok imge ve sese bıraktı. Dahası, kelimenin de gittikçe bir imge haline geldiğini söyleyen Lanham'la aynı fikirdeyim. Bunun kuramsal bir olasılıktan daha fazla bir şey olduğunu anlamak için, font ve puntolarının içine gömülmüş ortalama PC kullanıcısının amatörce coşkusunu gözlememiz yeterlidir! Hatta yazar ve edebiyat kuramcısı Michael Joyce bir hipermetnin –dördüncü bölümde gördüğümüz üzere birbirine bağlı metin parçalarından oluşan bir ağdır– ilkin ve en başta görsel bir form olduğunu iddia edecek denli ileri gider; ancak, hipermetne, aynı zamanda metnin televizyondan nihai intikamı olarak bakılabileceğini ekler. Hiper iletişim araçlarında, yani kelimeler kadar imge ve sesleri de içeren hipermetinlerde, imgeler ile sesler yazılı metnin karakteristik kurallarına, sözdizimi, kinaye ve çağrışım kurallarına tabidir. Böylece, kelime yalnızca imgeye dönüşmekle kalmaz, sırayla imge de artan ölçüde kelimeyi yöneten yasalara tabi hale gelir. Burada daha önce özerk olan iletişim araçları içindeki dijital kodun aynılığının, bunun yanı sıra karakteristik özelliklerin ortak bir naklini getirdiğini de görürüz.

Dijital iletişim araçlarının çokluortamlı karakteri, onların modernlik ile postmodernlik arasındaki karşıtlık karşısında daha önce değinilen kararsız tutumunu doğrular.[17] Dijital iletişim araçları bir yandan, Leibniz tarafından da formüle edilen, tüm insan deneyimlerinin mantıksal bir hesaplamaya indirgendiği evrensel bir mantık dilinin modern, akılcı idealini

a (İng. *Binary+digit*'den) Bir bilgi birimi ölçüsü: Bir sistemde iki eş olasılıklı duruma sahip bilgi miktarı –ç.n.

gerçekleştirir; öte yandan (isteyerek ya da istemeyerek) imge ve retoriğin esaslı bir rehabilitasyonuna katkıda bulunur.[18] Turkle, bilgisayara yaklaşımda modernden postmodern bir yaklaşıma geçişi, *kalkülasyon*'dan *simülasyon*'a bir geçiş olarak görüyor. Ona göre burada yeni tip bir arayüzün gelişmesinden çok daha fazlası söz konusudur: Geçiş, şu anda vuku bulan daha kapsamlı kültürel dönüşümün bir belirtisidir.[19]

Bu çokluortamlılık dijital iletişim araçlarının tanımlayıcı bir karakteristik özelliği olsa da, onların farklı doğasını gerektiği gibi betimlemek için yeterli değildir. Hesaba katmak zorunda olduğumuz ikinci karakteristik özellik "interaktiflik"tir. Eğer geçen on yılda en çok suistimal edilen kelime için bir ödül konsaydı, kazanan herhalde bu kelime olurdu. Çokluortamlı ticari ürünlerin üreticileri, dijital bir formda yayınlanan her şeyi "interaktif" diye adlandırma eğilimi içindeler. Bu çoğu zaman kullanıcının sunulan enformasyonun düzenini belirleyecek bir konumda olduğundan başka bir anlama gelmiyor. Bu şekilde bakıldığında, Shakespeare'in sonelerinin basılı bir antolojisi bunların bir cd-rom'undan daha az interaktif değil. Her ne kadar cd-rom'larda metin edisyonlarına çoğu kez görüntüler ya da müzik eklense de, bunun interaktiflikle pek bir ilgisi yok. Kullanıcı elektronik bir metinde olsa olsa metin boyunca başka okuma patikalarını, sözgelimi bir yazarın yapıtında yahut toplu yapıtlarında bir arama işlevinin yardımıyla belirli bir kelimeyi takip edebilir. Ama okur basılı bir kitabın diziniyle de bunu yapabilir. Bir elektronik metnin olası avantajı sırf nicelse de (yazar bir önseçim yapmaz, dolayısıyla her madde başı kelime aranabilir), aslında burada nitel bir fark söz konusu değil.

Ama sapla samanı karıştırmayalım. Geçerken şöylesine değindiğim hipermetin kavramı, "interaktiflik" kavramına daha iyi yaklaşmamızı sağlar. Dijital bir kitabın aksine, bir hipermetin, kullanıcının bir farenin yardımıyla "tıkla"yabileceği metin parçalarından oluşan doğrusal olmayan bir ağdır. Burada okur artık pasif bir tüketici değil, olası metnin gerçekleştirilmesi sürecinde aktif bir katılımcıdır. Sözgelimi Stuart Moulthrop'ın Körfez Savaşı sırasında geçen olayları anlatan elektronik romanı *Victory Garden*'da sabit bir olaylar dizisi yoktur, ama roman okurun seçimine bağlı olarak farklı yönlerde gelişir ve farklı şekillerde son bulur. *Victory Gar-*

den'ın ve başka daha incelikli hipermetinlerin ve çokluortamların durumunda, okurun yapabileceği seçimler kısmen zaten izlediği yol tarafından belirlenir, öyle ki "aynı" metin parçasının peş peşe her okunuşunda farklı bir link sunulur.[20]

Burada kullanıcı katılımı dijitalleştirilmiş geleneksel metinler, imgeler ve müziğin tüketiminden önemli ölçüde fazla olduğu halde, bu ürünlerin gerçekten interaktif olup olmadığını kendi kendimize sormamız yerindedir. Michael Joyce gerçek etkileşimin yalnızca iletişim aracı ile kullanıcı birbirlerine tepki gösterdiklerinde, ama daha önemlisi hem iletişim aracı, hem kullanıcı etkileşim altında değiştiğinde gerçekleştiğini düşünür.[21] İngiliz sinema kuramcısı Andy Cameron da, interaktifliğin, en katı anlamıyla ancak kullanıcı yapıta bizzat müdahale edebildiğinde, yani anlatıyı, görüntüyü ya da müziği yaratıcısı tarafından önceden kestirilmeyen şekillerde değiştirebildiğinde meydana geldiğini iddia eder.[22] Kullanıcının yapıtı yalnızca başka bir şekilde değerlendirme özgürlüğünün olduğu yorumunun aksine, dijital iletişim araçları kullanıcısı yapıtın kendisine müdahale edecek konumdadır. Dijital sanatların daha önce değindiğimiz temel özelliği manipüle edilebilirlik olduğundan, bu müdahale teknik sorunlar yaratmaz; tersine, iletişim aracı bizi müdahaleye davet eder.

Dijital ile analog arasındaki ayrılık, interaktif olan ile olmayan iletişim araçları arasındaki ayrılıkla bire bir örtüşmez. Katı anlamıyla, analog sanat yapıtları interaktif olabilir. Sözgelimi Cage'in *aleatoric*[a] bestelerinden bazılarında dinleyici parçanın sonunda nasıl seslendirileceğini (kısmen) belirler. Daha önce belirttiğim gibi, tersine, birçok dijital ürün de "interaktif" olarak tanımlanmayı hak etmiyor ya da zar zor hak ediyor. Gerçekten, hipermetinlerin hepsi yukarıda ana hatlarını çizdiğim kriterleri karşılamıyor. Joyce bu bağlamda "açıklayıcı" hipermetinler ile "yapıcı" olanlar arasında bir ayrıma gidiyor. Açıklayıcı bir hipermetin, kullanıcının değişik organizasyon yapıları içinden geçmesine imkân verir, ama onları değiştiremez. Buna zıt olarak yapıcı bir hipermetin, daha çok, kullanıcının metnin içeriği ile yapısına müdahale etmesine olanak tanıyan bir araçtır. Hipermetin "dönüşmekte olduğu

a Bu terim için bkz. dördüncü bölümün 22. notundaki çevirmen açıklaması –ç.n.

şeyin çeşitlemeleridir: Henüz var olmayan için hazırlanmış bir strüktür."[23] Böyle interaktif çevrelerin iyi örnekleri MUD denilen *Multi User Domain*'dir [Çoklu Kullanıcı Alanı]. Bu dijital fantezi dünyaları –bu arada bunların kaliteleri şu ana kadar ortalama bir Tolkien taklidininkini aştı– kullanıcıların kendileri tarafından şekillendirilir. Ama gerçek bir interaktif ortamın kuşkusuz en büyüleyici örneği Dünyayı Saran Ağ'dır, çünkü her kullanıcı bu küresel hiper iletişim aracına kendi sayfalarını ekleyebilir.

Son olarak değinilen gerçek interaktif iletişim araçlarını 20. yüzyılın sanat ve edebiyat tarihini hesaba katarak değerlendirmek aydınlatıcıdır. Görünüşe bakılırsa interaktif dijital sanat yapıtları, *nouveau roman* ve *nouvelle vague* yazarları ile yönetmenlerinin aklından geçen idealin gerçekleşmiş halidir. Sözü edilen akımların temsilcileri, ayrıca James Joyce ve Cortázar gibi yazarlar tarafından yaratılan metin ve filmlerin parça parça ve aşırı ekonomik olan ifade şekli, okuru ya da seyirciyi anlatının konstrüksiyonunda aktif bir rol oynamaya zorlar. Bu açık sanat formunun filmde belki de en radikal örneği Alain Resnais'nin *Marienbad*'ıdır. Renais, önceki bölümde gördüğümüz üzere bu filmde klasik filmin doğrusal anlatı yapısından neredeyse tamamen kopar ve çoğu zaman çelişen görüntü ve metinlerden, seyirciye tutarlı herhangi bir anlatı oluşturma fırsatı tanımaz.

Gelgelelim, önceki bölümde gerçekten interaktif, doğrusal olmayan sanatın geleneksel anlatısal medyada ifade edilmesinin zor olduğunu da belirtmiştik.[24] Basılı kitap ve kurgulu film, üreticileri tarafından kaçınılmaz olarak belirli bir düzen içinde sabit kılınmıştır, dolayısıyla okurun ya da seyircinin herhangi bir fiili müdahalesine imkân vermez. Buna karşılık dijital sanatlar doğaları gereği istikrarsızdır; yapılarında var olan manipüle edilebilirlikten dolayı kullanıcının sürekli olarak onları yeniden düzenlemesi ve dönüştürmesine olanak tanır. Yapıcı hipermetinde yazar ile okur arasındaki ayrım bu nedenle daha ziyade sorunludur. Hem estetik, hem yasal bir görüş noktasından soru, yeniden düzenlenen bir metnin, dijital olarak manipüle edilen bir imgenin ya da *örnek olarak denenen* ve başka bir bağlama aktarılan bir melodinin "fiili" yaratıcısının kim olduğudur. Bu soruya yanıt vermeye çalışırken, çok geçmeden geleneksel kavramsal çerçevemizin sınırlarıyla karşılaşırız.

Sözü edilen deneysel romanlar ile filmlerden, inteteraktiflik ile anlatımcılığın aslında uyumlu olmadığını öğrendik. "İnteraktif bir anlatı" çelişik bir tanım gibi görünüyor. Yazar anlatıyı dikkate alarak belirli bir yapı oluşturduğunda interaktifliğin değerini azaltmaktadır; buna karşılık etkileşim fırsatını artırmak kaçınılmaz bir şekilde anlatının değerini düşürür. İnteraktif öyküler anlatmak isteyenler atsız araba sendromundan mustariptir. Bu durum, filmin ilk yıllarındaki durumu andırıyor. Yeni iletişim aracı, bir sanat şekli olarak kullanıldığı sürece, başlangıçta esas olarak kısa tiyatro oyunlarını kaydetmek için kullanılıyordu; ancak kurgunun icadıyla filmin kendi grameri geliştirildi. Önceki bölümde belirttiğim üzere, görünüşe bakılırsa interaktif iletişim araçları hâlâ Ayzenştayn'larını bekliyor. Dijital iletişim araçlarının kendi gramerleri geliştirilirken, filmden farklı olarak binlerce yıl geriye giden bir anlatı geleneğinden kökten kopulacağı için, okkalı miktarda ilham gerekecektir.

Eğer böyle bir interaktif gramer şu anda herhangi bir yerde azıcık olsun oluşmakta ise, bana kalırsa en verimli çıkış noktalarını *bilgisayar simülasyonu* sunabilir. Simülasyon önemli bakımlardan doğrusal anlatıdan ayrılır. Sözgelimi *SimCity* oynadığımız zaman, ne zayıf olay örgüsüne özellikle kapılır, ne herhangi bir kahramanla özellikle özdeşleşiriz; daha ziyade bir bütün olarak simüle edilen sürecin dinamiğiyle özdeşleşiyoruzdur.[25] Önceki bölümde gördüğümüz gibi, *SimCity* gibi oyunlar *macera* denilen birçoğundan daha interaktiftir, çünkü oyuncu oyunun seyrini çok daha fazla belirler. Aslında *SimCity* bir kurallar koleksiyonudur ve bu niteliğiyle, örneğin bir anlatıdan çok satranç oyunuyla kıyaslanabilir. Bununla birlikte, oyuncunun belirli bir düzeye kadar oyunun hedefini belirlemesi anlamında satranççtan bir adım ileri gider. Gerçekte *SimCity* gibi bilgisayar simülasyonları "yüce" sanatlarda önceden değindiğimiz deneysel akımların geçen onyıllarda ulaşmaya çabaladıkları şeyi gerçekleştirir; yani anlatıyla kıyaslandığında simülasyon yalnızca "seyirci"nin katkısını artırmakla kalmaz, aynı zamanda *sır örtüsünü kaldırıcı* güçlü bir etkiye sahiptir. Anlatıdan daha az olmamak kaydıyla, simülasyon belirli ideolojik önyargılar –*SimCity*'nin durumunda spesifik ekonomik varsayımlar– tarafından karakterize edilir. Ama roman ya da (film) anlatı(sı) ile tezat halinde, genellikle oyuncu "oyu-

nun kurallarını öğrendiği" sürece oynanan bilgisayar oyunu, oyuncuyu bu ideoloji hakkında bilinçli kılar.

Simülasyonun önünde büyük bir gelecek olsa da, tıpkı fotoğrafçılığın resmi demode kılmaması gibi, simülasyonun da anlatıyı yahut televizyonu ve radyoyu saf dışı etmesini beklememeliyiz. *Nouveau roman* ile *nouvelle vague*'ın ulaştığı cılız toplumsal başarı, insanların çoğunun aktif katılımla pek ilgilenmediğini, pasif bir şekilde eğlendirilmeyi tercih ettiklerini gösterdi. Simülasyon bu pasif anlatı ihtiyacını def etmeyecek. Ama tıpkı fotoğraf ile sinemanın, resmin ve edebiyatın belirli işlevlerini üstlenmesi ve bunu yaparken bu sanat formlarını yeni yollar aramaya zorlaması gibi, anlatının belirli işlevlerini daha uygun bir şekilde yerine getiren simülasyon da anlatısal sanat formlarını yeni anlatı stratejileri geliştirmeye zorlar.

Okurun, seyirci ya da dinleyicinin interaktif sanatlardaki aktif payı artmakla birlikte, yazarın interaktif iletişim araçlarındaki rolü sona ermiş olmaktan çok uzaktır. Ama o artık doğrusal söz dizileri oluşturan biri olmaktan ziyade, içinde birçok patikanın izlenebildiği çokboyutlu bir anlatı alanının yaratıcısıdır. Sanatsal yaratıcılık, sanatçının soyutlama gücünden ve uzamsal anlayışından çok şey talep eden bir meta-etkinlik haline geldi. Anlatı alanının *Storyspace* gibi programlardaki grafik betimlemeleri, hipermetinlerin ayrılmaz parçalarıdır. Zaman ve alan deneyimi hipermetinde yeni bir takımyıldıza dahil olur.

Simülasyon üstüne tartışmayla, dijital estetiğin üç temel karakteristik özelliğinin sonuncusuna –sanallığa– ulaştık. "İnteraktiflik" kavramı gibi "sanallık" da çeşitli şekillerde kullanılır. Hatta kelimeye sözlükten baktığımızda, ilk bakışta çelişik gibi duran iki tanım buluruz. "Sanallık" kavramı bir yandan yalnızca görünür olana atıfta bulunur, bir yandan da gerçeklik ya da etkinlik içinde ortaya çıkabilen bir kapasiteyi gösterir. Sanal bir dünya, fiziki anlamda gerçek olmayan, ama etkileriyle seyirciye gerçek gibi ulaşan bir dünyanın simülasyonudur. Tam da bunlar, evrensel makine bilgisayarın iki karakteristik özelliğidir.[26]

Sanal bir dünyanın tipik örneği, kullanıcıyı gerçekdışı bir dünyanın tamamen *içine alan* ve ona orada *yolunu belirlemek* ve bu dünyayla *etkileşim içinde davranmak* için bir fırsat tanıyan sanal gerçeklik sistemidir.[27] Sanal

gerçeklik sistemleri mümkün olduğunca gerçekçi olan bir gerçekliğin betimlenmesini hedef aldığı ölçüde, merkezi perspektifle başlayan, fotoğrafçılıkta nesnel formunu ve sinemada hareketliliği bulan uzun gerçeklik geleneğini paylaşır.[28] Simülasyona interaktif anın eklenmesiyle, bu gelişme bir kez daha yeni bir evreye girdi.

Bu evrede özellikle büyüleyici olan, Batı felsefesinde temel bir karşıtlık durumundaki varlık ile yanılsama arasındaki hiyerarşik karşıtlığın, dijital iletişim araçlarında radikal bir soruna dönüşmesidir. Burada da dijital iletişim araçları gelenekten büsbütün kopmaz, ama modern kitle iletişim araçlarıyla başlayan bir gelişmeyi devam ettirir. Şöyle ki, modern kültürde fotoğrafik imgelerin, filmlerin ve televizyon görüntülerinin her yerde hazır ve nazır olması, gittikçe kendimizi gerçekliğin betimlemeleriyle kuşattığımız ve bu betimlemeleri gerçekliği yargılamada bir ölçü olarak kullandığımız olgusuna yol açtı. Dahası, Benjamin'in bundan yıllar önce, 1936 gibi bir tarihte belirttiği üzere sanat yapıtları, kitle iletişim araçları çağında giderek mekanik bir şekilde[a] yeniden üretilebilir olup olmadığına bakılarak üretiliyor ya da seçiliyor.[29] Benjamin'e göre bu yalnızca sanat yapıtları için değil, her şey için geçerlidir. Benjamin'in kâhince gözlemlediği gibi, modern politikacıların başarısı gitgide onların iletişim araçlarında nasıl sunulduklarına bağlıdır.

Benjamin'in analizini günümüze taşıyan Baudrillard, röprodüksiyona hizmet eden iletişim araçlarının gelişmesinde üç aşamayı ayırt ediyor. İlk aşamada, Baudrillard'a göre, teknik iletişim araçları gerçekliği ikiliyor, ama onların işlevi esas olarak temsilidir.

> Ardından bir sonraki aşama, Benjamin tarafından da tarif edilen bir ara form geliyor, burada şeyler önce üretilip sonra yeniden üretilmiyor, ama doğrudan yeniden üretim gözetilerek üretiliyor. İlk aşamanın, orijinalin aşamasının, onu betimleyen adına yavaş yavaş ortadan kaybolduğunu görüyorsunuz. Böylece gerçekliğin karakteristik özellikleri bir ölçüde değişmeye başlıyor (...) Son aşamada, ki aslında beni en fazla ilgilendireni bu, artık yeniden üretimden –bu hâlâ bir mesaj olduğunu düşündürür– değil, gerçeklikle ilgili her refe-

a Başka bir deyişle "tekniğin imkânlarıyla" –ç.n.

ransın ortadan kalktığı bir aşamadan söz edebilirsiniz. Bu durumda iletişim araçları artık gerçekliği yeniden üretmenin bir aracı değil, gerçekliğin ortadan kaybolan bir şeklidir.[30]

Benjamin'e göre toplu teknik röprodüksiyon sanat yapıtının aurasını, yani zaman ve alan içindeki eşsizliğini yok etti.[31] Dijital kopya edilebilirlik çağında gerçekliğin tamamı, sonsuz sayıda kopyanın dolaşımı adına aurasını kaybetme tehlikesiyle yüz yüzedir. Bu en keskin şekilde fotoğrafçılığın dijital görüntü işlemeye dönüşmesinde görülebilir. Bu süreç fotoğrafik görüntünün adeta dillere destan nesnelliğini ciddi şekilde etkiledi. Dijital bir "fotoğraf", geleneksel anlamda bir fotoğraf, yani bir şeyin ya da olayın mercekler vasıtasıyla ve ışık demetinin tespiti yoluyla kaydedilmesi olabilir, ama aynı kolaylıkla mevcut fotoğrafların bir kolajı ya da hatta tümüyle yapay olarak üretilmiş bir imge de.

Hem Benjamin'in hem Baudrillard'ın analizlerinde kimi zaman eski röprodüksiyon şekillerine duyulan belirli bir özlem algılanabilir. Bu nostalji nedensiz değil. İmgenin djitalleştirilmesinin, fiziksel gerçekliğin yabancılaşma ve çarpıtılması tehlikesini de beraberinde getirdiğini tartışmaya bile gerek yok. Gelgelelim, soru, kayıp orijinale yönelik nostaljinin artık ayakta tutulamayacak bir muhalefete dayanıp dayanmadığıdır. Orijinalin aurasının kaybolduğu fikriyle tezat halinde, gerçekten interaktif olan iletişim araçlarının durumunda okurun, seyirci ya da dinleyicinin her müdahalesinin aslında yeni bir aura yarattığı fikrini ileri sürebiliriz. Ne de olsa "kopya", önceki orijinalin salt tekrarı değil, eşsiz bir yaratıdır. Belirli bir anlamda her "kopya" bir "orijinal"dir.

Kültürel betimleme, dijital yeniden üretilebilirlik çağında önemli bir dönüşümden geçiyor. Yapıtın değerini, yapıtın eşsiz olduğu çağda kült değeri ve mekanik yeniden üretilebilirlik çağında teşhir değeri oluştururken, dijital yeniden üretilebilirlik çağında bir betimleme değeri oluşturan, manipülasyon değeridir.[32] Bunun yine politika ve kültürel betimlemenin estetiği açısından etkileri olduğunu söylemeye bile gerek yok. Ve sekizinci bölümde göreceğimiz üzere bu durum temel ontolojik etkiler de içerir.

Dijital kültürün üç karakteristik özelliğine ilişkin tartışmamın sonunda, dijital kültür üzerine kültürel-bilimsel düşünceler geliştirmek için kimi sonuçlar çıkarmanın zamanıdır.

Bu düşünceler de dijital iletişim araçları çağında çokluortam uygulamalarının yaygınlaşması sürecinden uzaklaşmayı beceremeyecektir. Bu düşüncelerde kelimelere, salt yazılı sözlerin resimleri olarak değil (şu anda neredeyse hep bu durumla karşılaşıyoruz), dijital bir argüman, çağrışım, kavram ve imgeler ağının ayrılmaz parçaları olarak giderek imge ve seslerin eşlik etmesi beklenebilir. Sözel ve işitsel-görsel işaretlerin böyle bir bileşiminin geleneksel yazıyla kıyaslanmasının ne ölçüde ileriye doğru bir adım olacağını henüz söyleyemeyiz. Ama bu soruyu yanıtlamayı denerken, yazı kültürüne hâkim olan resim dili ve görüntüsel iletişim karşısında aşağılayıcı bir tutuma kapılmamalıyız. Nörofizyolojik ve nöropsikolojik araştırmanın bize öğrettiği, insan beyninin iki yarısının farklı işlevleri yerine getirdiğidir. Sağ yarı esas olarak uzamsal kavram ve şablonların eşzamanlı ve paralel işlemlerinde uzmanlaşırken, sol yarı ise bir dizi uyarının belirli bir kronolojik düzen içinde seri halinde işleme sokulmasında ustalaşmıştır.[33] Son derece farklılaşmış olan kültürümüzde beynin sırasıyla sağ ve sol yarılarının bütünsel ve analitik güçleri çoğu zaman ayrı ayrı ortaya çıkar. Çokluortamın gelişmesinin beynin iki yarısı arasında yeni ve olasılıkla daha dengeli bir işbirliğine yol açması düşünülemeyecek bir şey değil.[34]

Dijital kültür üstüne kuramsal tefekkür yalnızca çokluortamlı değil, interaktif de olacaktır. Tıpkı bir hipermetin romanı yazarının okurlarını bir anlatı alanına yöneltmesi gibi, geleceğin bilim insanı da okurlarına tek bir tartışma çizgisi değil, onların kendi tezlerini geliştirebilecekleri bir tartışma alanı sunacaktır. İnteraktif hipermetin, okura basılı bir metinden daha fazla kendi başına düşünme imkânı verdiği ölçüde, Aydınlanma'nın özgürleşme idealinin ilk doruğu sayılabilir.[35]

Nihayet dijital kültür üstüne tefekkürün gittikçe daha sanal hale gelmesini de bekleyebiliriz. Dijksterhuis'in betimlediği şekliyle modern bilimler adamakıllı *mimetik* [taklitçi] bir karaktere sahiptir; bunun anlamı hedeflerinin fiziksel ya da kültürel gerçekliği mümkün olan en sadık şekilde

tanımlamak olduğudur. Gelgelelim, dijital çağdaki bilimler daha ziyade *piisis*[a] eğilimlidir: Bunlarda doğa bire bir kopya edilmez, doğadan ve kültürden edinilen bilgi kırıntıları yeniden birleştirilerek yeni gerçeklikler yaratılır. Bu eğilim doğal bilimlerde zaten açıkça görülüyor. Moleküler genetikte, genetik manipülasyon alanında doğanın kitabı genetik kod "harfleri"nin yardımıyla yeniden yazılıyor ve yapay hayat ile yapay fizikte dikkatler gerçek olandan olası olana kayıyor. Bu gelişmelerin her biri, dünya görüşünün sanallaşmasına dair işaretlerdir.

Burada belki kültürel bilimlerden bir ders alınabilir. Kültürel bilim ve sanat eleştirisi hâlâ sık sık *mimesis* fikrinin hâkimiyeti altındadır. Ne var ki, tıpkı sanal doğal bilimler gibi geleceğin sanal kültürel bilimlerine de *mimesis*'ten ziyade pekâlâ *piisis* ideali yol gösterebilir. Bu, emsalsiz olmayacaktır. Kültürel bilimler ve sanat eleştirisi geçen yüzyılda *mimesis* ve gerçekçilikten koparken onlara modern sanatlar öncülük etti.[36]

Bunun kültürel bilimlerde her bakımdan ileri bir adım anlamına gelip gelmeyeceği kuşkusuz tartışmalı bir noktadır. Bir bilimsel nesnellik fikrine bağlı kalmayı sürdürmek isteyenler, bu gelişmeyi olasılıkla ciddi bir tehdit olarak göreceklerdir. Ancak, bilimsel mesleğin yaratıcı karakterinin çok daha önemli olduğunu düşünenler, *piisis*'e geçişi gerçekliğin prangalarından bir kurtuluş sayacaklardır.

a Yun. *Pio* (yapmak) fiilinden *piisis* (yapma) –ç.n.

ÜÇÜNCÜ AYRIM
OLASI DÜNYALAR

Eğer bir gerçeklik duygusu varsa,
bir olasılık duygusu da olmalı.
Bu duyguya sahip olan, sözgelimi şöyle
demez: Burada bu ya da şu oldu, olacak,
olmak zorunda; ama uydurur: Burada
bu ya da şu olabilir, olabilirdi, olmalıydı.
Eğer ona bir şeyin böyle olduğu söylenirse,
şöyle düşünecektir: İyi, pekâlâ başka türlü
de olabilirdi. Öyleyse olasılık duygusu
düpedüz, olan her şeyi olmasa da olur
bir şey olarak algılama ve olana,
olmayandan daha fazla önem vermeme
yeteneğidir.

ROBERT MUSIL

Yedinci Bölüm

DÜNYA GÖRÜŞÜNÜN ENFORMATİZASYONU

Enformasyonun Ruhundan Modal Bilimlerin Doğması

Başlangıçta enformasyon vardı. Söz sonra geldi.
Dretske

Mekanik dünya görüşünde düşünme konusu boş bir postulat olarak kalır.
Carl Friedrich von Weizsaecker

Bilim tarihçisi E.J. Dijksterhuis ilk olarak 1950'de yayımlanan *The Mechanization of the World Picture* [Dünya Resminin Mekanikleşmesi] adlı kitabında, bilimsel deneylerin başlamasının ve inorganik doğanın matematiksel bir betimlemesinin 16. ve 17. yüzyıllarda doğal bilimlere nasıl tümüyle yeni bir yüz kazandırdığını anlatıyordu. Bu bilimsel devrimin sonuçları yalnızca doğal bilimlerle sınırlı kalmadı; yeni yöntem, insan bilimleri ile kültürel bilimlerin önemli öğelerini de etkiledi. Üstelik, doğal bilimler ve onlarla yakından bağlantılı olan makine teknolojisi, Batı toplumunun sanayileşmesine can alıcı bir katkıda bulundu. Dijksterhuis'in kitabının başlığı, yazarın, yeni yöntemin ortaya çıkmasının insanoğlunun ve dünyanın gerçekliğine ilişkin kavramlarımızda sonunda bir dönüşüme yol açtığına olan inancının özlü bir ifadesidir. Bu nedenle, Dijksterhuis'in kitabının girişinde gözlemlediği gibi, "fizik biliminin mekanikleşmesi, doğal bilimlerde dahili bir yöntem sorusu olmanın çok ötesine geçti; kültür tarihini bir bütün olarak etkileyen bir konu bu ve bu niteliğiyle bilim dünyası dışındaki öğrencilerin dikkatini hak ediyor."

Elektronik bilgisayarın elli yıl önce[1] meydana çıkması, birçok bakımdan Dijksterhuis'in betimlediği dönüşümü hatırlatan bir gelişmeyi

başlattı. Bilgi teknolojisinin durumunda da, kökenleri fen bilimleri ile teknolojide yatan, başka bilimler, toplum ve bir bütün olarak kültür için birçok önemli sonuçları olan ve nihayet dünya görüşümüzü de temelinden etkileyen bir gelişmeyle karşı karşıyayız. Bu bölümde, felsefi bir bakış açısından bu gelişmeye birazcık ışık tutmayı deneyeceğim; Dijksterhuis'in incelemesine üstü örtülü bir dokunuşla, "dünya görüşünün enformatizasyonu" diye adlandırabileceğimiz bir gelişmedir bu.

Enformatizasyon

Enformasyon teknolojisinin dünyamızın yüzünü adamakıllı değiştirdiğini pek az kişi yalanlar. Şurası aşikâr ki, yalnızca yaşadığımız dünyadaki milyonlarca bilgisayarın fiziksel varlığını değil, enformasyon teknolojisinin mevcut örgütsel yapılar ile güç dengeleri üzerinde derin etkisi olduğunu ve malların, bilginin ve kültürün üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerinde temel değişiklere yol açtığını da hesaba katmalıyız.[2] Gelgelelim, dünya görüşünün enformatizasyonundan söz ettiğimde aklımdan geçen yalnızca bu gelişmeler değil; özellikle enformasyon teknolojisinin gerçekliği algılayıp yorumlamamız açısından benzer öneme sahip etkilerini düşünüyorum. Bilgisayarlar giderek insanın fiziksel ve kültürel gerçeklik deneyimlerine ve çağrışımlarına aracılık ediyor. Gazeteler, dergiler, kitaplar, radyo, televizyon ve filmler tarafından yağdırılan imge ve sesler gittikçe daha da sıklaşarak bilgisayarların yardımıyla işleniyor ya da hatta yaratılıyor.[3] Mikrodalga fırınlar, çamaşır makineleri ve otomobiller gibi günlük araçların durmadan küçülen işlemcileri çevremizdeki şeylerle ilişkimizi düzenliyor. Dahası, küresel ağlara bağlı bilgisayarlar giderek insan iletişimi ile paylaşımının gerçekleştiği ortamlar olarak işlev görüyor.

Bilgisayar bilimsel araştırmalarda da vazgeçilmez hale geldi. Burada yalnızca ofis otomasyonunu ve bilimsel enformasyonun sağlanmasındaki hızlı gelişmeleri değil, doğal ve kültürel bilimler kapsamında yürütülen gerçeklik araştırmasının giderek bilgisayar tarafından üretilmiş bir veri kümesi olarak sunulduğunu da dikkate almak zorundayız. Bilgisayarlar gözle görülmeyen ya da insanın güçlükle idrak edebileceği yahut idrak edemediği fenomenleri görünür kılabilir ve simüle edebilir; verilerin istatiksel

olarak işlenmesinde kullanılır; matematiksel kanıtları sağlar[4] ve yeni okuma, yorumlama ve yazma yöntemlerine olanak tanır.

Bilgisayarların bilimsel uygulamada toplu kullanımının da kuramı etkilemesi şaşırtıcı değil. Enformasyon kavramı birçok bilim dalı için merkezi bir önem kazandı. İlk başta sibernetik, enformasyon kuramı ve bilgisayar bilimi gibi bilgisayarla eşzamanlı gelişen ve genellikle matematiksel olarak yönlendirilen, enformasyonu ve enformasyon işlemeyi hedef alan bilim dallarını; ilaveten bunların tıbbi, ekonomik ve alfa bilişim, ayrıca sosyal idare ve yasal sistemde kullanılan bilişim gibi uzmanlaşmış varyantlarını hesaba katabiliriz. Rudy Rucker, *Mind Tools: the Mathematics of Information* [Zihin Aletleri: Enformasyonun Matematiği] adlı yapıtında, enformasyonun matematiksel araştırma için salt yeni bir özneden öte olduğunu ileri sürer. Rucker'a göre enformasyon, matematiğin tüm altdisiplinlerinin kalbinde yatan temel bir kavramdır. Matematik, diye akıl yürütür yazar, verili enformasyonu yeni enformasyona dönüştürmek için kullanılan bir formel teknikler –algoritmalar– koleksiyonudur.[5]

Enformasyon kavramı giderek doğal bilimlerde de ön planda yerini alıyor. Fiziksel, kimyasal ve biyolojik sistemlere enformasyon işleyen sistemler olarak bakılıyor. Fizikte özellikle termodinamiğe ve kuantum mekaniğine istatiksel yaklaşım, enformasyonu can alıcı bir kavrama dönüştürdü. Bu kavram biyolojide de merkezi bir konum edindi. Moleküler biyolog Eigen şöyle belirtiyor:

> 20. yüzyılın sonunda, biyolojinin birçok değişik dalında benzer soruların formüle edildiğinin bilincindeyiz. Bu sorular genellikle "Enformasyon nasıl yaratılıyor?" diye ifade edilebilir. Moleküler düzeyde evrim süreci, hücresel düzeyde farklılaşma süreci ve aynı derecede bir sinir hücreleri ağındaki düşünme süreci için doğrudur bu. Doğanın moleküler genetikte, bağışıklık sistemi ve merkezi sinir sisteminde benzer temel ilkeleri bir hayli değişik teknik uygulamalarla kullandığı değerlendirmesi daha da heyecan vericidir. [...] Biyolojik araştırmanın bu ülkeye bırakacağı miras, yaşayan dünyadaki enformasyon yaratma süreçlerinin derin

bir idraki olacaktır. Belki "Hayat nedir?" sorusuna bir cevabı da gerekli kılar bu.[6]

Eigen'in sinir hücrelerine atıfta bulunması, zihnin enformasyon bakımından da kavranabileceğini ima eder. Bu hipotez temelinde geçen onyıllar içinde bilişsel bilim diye bilinen yeni bir disiplin gelişti. Bilişsel bilimde, daha önce psikoloji, dilbilim, felsefe, bilgisayar bilimleri ve nörolojik bilimler gibi disiplinlerin etki alanına giren insan zihni, enformasyon başlığı altında ortak bir paydaya oturtuldu. Neill Stillings'in deyişiyle, "Bilişsel bilimler insan zihnine, enformasyonu alan, depolayan, geri çağıran, dönüştüren ve aktaran karmaşık bir sistem olarak bakar."[7] Toplum ile kültürün enformatizasyonunun, enformasyon kavramının, sosyal bilimlerin ve insan bilimlerinin gündeminde yüksek bir yere oturtulmasıyla sonuçlanması da şaşırtıcı değil.

Bu nedenle, dünyaya bakışımızın enformasyon teknolojisi tarafından dönüşüme uğratılmasını yalnızca sözcüğün gerçek anlamıyla değerlendirmeyip, mecazi anlamda da "dünya görüşünün enformatizasyonu"ndan söz edebiliriz. Enformasyon teknolojisinin her yerde hazır ve nazır olması, bizi her şeye enformasyon açısından bakmaya ve son tahlilde dünyanın enformasyon üstüne kurulu olduğunu düşünmeye itiyor. *Logic and Information* [Mantık ve Enformasyon] adlı kitabında bu fikri açıklayan Keith Devlin, "Belki de *enformasyon*, (en sonunda onlarla karşılıklı olarak birbirine dönüşebileceği) madde ve enerjinin yanı sıra evrenin temel bir niteliği olarak görülmelidir (ya da belki öyledir)"[8] cümlesiyle aslında Wiener'in 1948'de yayımlanan sibernetik alanındaki öncü yapıtından bu yana çeşitli şekillerde defalarca beyan edilen görüşü tekrarlamaktadır. Rucker de benzer bir gözlemde bulunur:

> Sanırım gerçek mesele, bilgisayar devriminin insanları dünyaya yeni bir gözle bakmaya zorlamasıydı. Bilgisayarların yaygınlaştırdığı yeni dünya görüşü şu: *Her şey enformasyondur*. Dünyamızın en derin, en temel düzeyde enformasyondan oluştuğunu söylemek artık mantıklı sayılıyor.[9]

Kuşkusuz, insanın ilgisini kamçılayan bir önermedir bu; ancak, enformasyonun aslında *ne olduğu* sorusunu yanıtlamayı denediğimizde, kavramı kuşatan hatırı sayılır miktarda karmaşa boy gösterir ve cevabı bulmak da kolay değildir. Enformasyon kavramı değişik ve çoğu kez bir hayli çeşitli şeylerden oluşan bütünsel dizileri belirtmek için kullanılır. Sözgelimi insan iletişiminin, DNA moleküllerinin bir hücrede yeniden üretilmesinin ve bir bilgisayarda elektronik sinyallerin aktarımının birbirleriyle tam olarak nasıl uyuştuğu pek açık değil. Dahası, enformasyon kavramı birçok durumda onu tanımlamak için herhangi bir girişimde bulunulmaksızın kullanılıyor.[10] Bu yönde bir girişimde *bulunulduğunda* da, verili tanımlar çoğu zaman muğlak ya da ikiz anlamlı oluyor ve bir ölçüde açık olmakla birlikte sık sık birbiriyle çelişiyor. Bütün bunlar Theodor Roszak'ın *The Cult of Information*'da [Enformasyon Kültü] mateme bürünmesine yol açar:

> Enformasyon, imparatorun semavi olduğu varsayılan giysisinin ipliğinin eğrildiği o elle hissedilemez, görünmez, ama alkışlanası ipeğin niteliğini kazandı. Kelime, tüm insanlara tüm iyi şeyleri getirdiği şeklinde hırslı, küresel tanımlara kavuştu. Her şey anlamına gelmeye başlayan kelimeler sonunda hiçbir anlam ifade etmeyebilir; yine de tam da bu boşlukları, onların içinin büyüleyici bir cazibeyle dolmasına imkân tanıyabilir.[11]

Sybille Friedrich ise enformasyonu bilimden ziyade mite ve ideolojiye ait bir kavram olarak nitelendirecek denli ileri gider.[12]

Bazı kimseler bu tür bir eleştiriyi temel alarak, enformasyon kavramını sözlüğümüzden büsbütün çıkarmanın daha iyi olacağını ileri sürüyorlar. Bu eleştiriye sempati duyuyor olsam da, önerilen çözüm bana fazla basit geliyor. Üstelik sapla samanı karıştırma tehlikesi var, çünkü enformasyon kavramını kuşatan çekicilik ve karmaşa, dünya görüşümüzde yeni bir dönüşümün vuku bulduğunun bir belirtisi olarak da görülebilir. Daha önce alıntılanan Rudy Rucker şunları yazarken benzer bir varsayımda bulunur:

> Güncel enformasyon kavramı gerçekten kesin olan herhangi bir tanıma direniyor. Enformasyonla ilgili olarak, 17. yüzyıl bilim insanlarının enerjiye ilişkin durumlarına benzer bir durumdayız. Burada önemli bir kavramın, birçok şekilde tezahür eden bir kavramın var olduğunu biliyoruz, ama onun hakkında tam olarak nasıl konuşacağımızı henüz bilmiyoruz.[13]

Bu açmazın aşağıdaki iddiama, enformasyonun anlamının felsefi açıdan berraklaşmasına ve "dünya görüşünün enformatizasyonu" diye adlandırdığım sürece katkıda bulunmak için yaptığım girişime gölge düşürdüğünün bilincindeyim. Zira kavramın yaygın kullanımı, felsefecileri bilimin ancak bilgili bir amatörün otoritesiyle konuşabilecekleri çeşitli alanlarına girmeye zorluyor. Bu girişimi yine de göze almam, bizi yalnızca disiplinlerarası bir diyaloğun arzu edilen berraklaşmaya götürebileceğine olan inancımdan kaynaklanıyor. Bir felsefeci olarak bu diyaloğa katkım temelde enformasyon kavramının *ontolojik* boyutunun berraklaştırılma ve açıklanmasından oluşuyor. Ampirik önermelere zıt olarak felsefi saptamaların gerçekliğin olgulara dayalı karakteristik özellikleri üzerindeki etkisi, hem günlük hayatta, hem bilimsel uygulamada gerçekliğe yaklaşırken kullandığımız varsayımlar üzerindeki etkisi kadar kuvvetli değil. Mevcut durumda bu, enformasyon kavramını tanımlama ya da kavrama girişimlerinde bize rehberlik etmesine zaten izin verdiğimiz varsayımları ve bu varsayımlara göre enformasyon sayılan şeyleri ilgilendiriyor.[14] Bu nedenle, berraklaştırmak istediğim konu, enformasyon kavramının ve buna bağlı enformasyon teknolojisinin dünyayı algılama ve değerlendirme ve ona karşılık verme şeklimizi, kısaca *dünya görüşü*'müzü[15] etkileme tarzıdır.

Bir değişiklik her zaman kendinden önceki bir şeyle ilgilidir. Bilgi kavramının ontolojik boyutunu berraklaştırmak için, dünya görüşünün enformatizasyonunu, Dijksterhuis tarafından tanımlandığı şekliyle dünya görüşünün mekanikleşmesi ile kıyaslayacağım. Bu kavramsal kontrpuan, enformasyoncu dünya görüşünün mekanik dünya görüşüne dayanırken, aynı zamanda bir dizi can alıcı noktada ondan ayrıldığını açığa kavuşturacak. Enformasyon kavramına ve dünya görüşünün enformatizasyonuna daha

fazla girmeden önce, Dijksterhuis'in dünya görüşünün mekanikleşmesiyle ilgili yorumuna biraz daha yakından bakacağım.

MEKANİK DÜNYA GÖRÜŞÜ

Etimolojik kökleri Yunanca *mihani* (alet) kelimesinde yatan "mekanikleşme" günlük dilde insan ya da hayvan emeğinin yerini makinelerin almasına atıfta bulunur. Bununla ilgili "mekanik" terimi de esas olarak aletler vasıtasıyla gerçekleşen işlere atıfta bulunur. Bu sıfat ilaveten mekanik bilimi ya da kuramsal makine mühendisliğiyle, yani fiziğin maddi objelerin hareketine ilişkin bölümüyle ilgilidir. Aynı zamanda otomatik olarak ya da düşünülmeden yapılan etkinlikleri belirtmek için kullanılan "mekanik", olumsuz bir yan anlama da sahiptir ve bir makineyi karakterize eden cansızlığa gönderme yapar.

Dijksterhuis "dünya resminin mekanikleşmesi"nden söz ettiğinde, anlamın değinilen cepheleri gerçekten bir rol oynar, ama Kopernik'in *De Revolutionibus Orbium Coelestium*'u[a] (1543) ile Newton'ın *Philosophia Naturalis Principica Mathematica*'sının[b] (1687) yayımlandığı dönemdeki klasik fiziğin gelişmesine bağlanan daha spesifik bir anlam kazanır.[16] Bunun "mekanikleşme" kavramına kuşkuya yer bırakmayacak bir anlam verdiğini kastetmiyorum. Dijksterhuis *The Mechanization of the World Picture*'ın sonsözünde çeşitli anlamları birbirinden ayırt eder; ben bunlardan en önemli olan üçünü ele alacağım.

İlk yorumda mekanik dünya görüşü fiziksel evrenin büyük bir makine olduğu, bir kez harekete geçirildiğinde, yapısı sayesinde, yapılma amacına uygun işi yerine getirdiği öncülüne dayanır.[17] Klasik fiziğin ilk günlerinde bu fikrin bir örneği olarak özellikle mekanik saat düzeneği öne sürülüyordu. Strasbourg'daki Minster gibi saatlerin hünerli düzeneği, birçok klasik fizikçiyi doğayı bir saat düzeneğiyle kıyaslamaya ikna etti.[18] Ancak, Dijksterhuis'e göre bu görüş klasik fiziğin dayandığı özgün

a Türkçesi Yapı Kredi Yayınları tarafından 2006 yılında Gökcisimlerinin Dönüşleri Üzerine adıyla yayımlandı –ed.n.
b Türkçesi İdea Yayınevi tarafından 1998 yılında Doğal Felsefenin Matematiksel İlkeleri adıyla yayımlandı –ed.n.

atomculuk'un temel fikriyle uyuşmaz. Bu temel fikre göre dünyada vuku bulan tüm süreçler, özünde, değişmez küçücük zerrelerin mutlak düzensiz, bütünüyle tesadüfi hareketleridir. Bunun aksine, doğayı hünerli bir makine sayan kavram, doğayı tasarlayan ve onu özel bir hedefe ulaşmak için yürüten bilinçli ve akıllı bir yaratıcı imajı uyandırır. Doğayı karmaşık bir makine olarak gören kavram dünya görüşünün mekanikleşmesinde önemli bir rol oynasa da, Dijksterhuis'e göre klasik bilimlerin fiili gelişmesinde hemen hiçbir anlamlı role sahip değildi. Fizikçiler klasik fiziğin erken döneminde bu kavramı, atomlara dayalı bir doğa yaklaşımına az çok kuşkuyla bakan dinsel otoriteleri yatıştırmak için mecaz olarak kullanıyorlardı. Dijksterhuis'e göre, erekbilimsel [teleolojik] fikirlerin Newton'da olduğu gibi fizikte ciddi bir rol oynadığı yerde bir çıkmaz sokakla karşılaşıldı. Bununla birlikte, mecaz salt süsten öte bir şeydir ve gerçekliği özel bir şekilde ifşa etmeye yarar.[19] Bu anlamda makine mecazı, Dijksterhuis'in ayırt ettiği "mekanikleşme" teriminin ikinci yorumu için de geçerlidir.

"Alet"in özgün anlamıyla bağlantılı olan ikinci yorum modern fizikte görülen, duyularla algılanabilenin arkasındaki gizli düzenekleri arama eğilimiyle ilgilidir. Buradaki varsayım, bu düzeneklerin "esasında insanların dünya kurulalı beri işlerini kolaylaştırmak için kullandıkları basit araçlarla aynı olacağı, böylece becerikli bir makine mühendisinin mikrokozmosta vuku bulan olayların gerçek seyrini mekanik bir model üstünde büyük ölçekli olarak taklit edebileceğiydi. Bu hedefin takibi sık sık klasik bilimin gerçekten ayırıcı özelliği ve 'mekanik' sıfatının gerçek anlamı olarak görülüyordu ve görülüyor."[20] Bu kavram klasik fiziğin gelişmesinde kuşkusuz önemli bir rol oynamıştır; dahası makine teknolojisi ile klasik fizik arasında yakın bağlantılar olduğunu düşündürür.

Gelgelelim, Dijksterhuis'e göre, mekanikleşmeye ilişkin bu görüş de fizikteki fiili gelişmeye tamamen uymaz. Şöyle ki, bu gelişmede aletin temel kavramıyla çok daha gevşek bir ilişkisi olan kavramlar hızla öne geçti. Fizik geliştikçe Newton'ın güç kavramının –ki daha sonra enerji kavramı olarak önem kazandı ve Huygens ile Leibniz gibi mekanik dünya görüşünün ikinci anlamını destekleyenlerce özünde mekanik olmadığı gerekçe-

siyle reddedildi– mekanik dünya görüşünün en karakteristik özelliği sayılmaya başlamasında da belirli bir ironi var.

Dijksterhuis'e göre mekanikleşme kavramına bağlanabilecek üçüncü anlam, mekaniğin işleyiş şekliyle ilgilidir. Bu işleyiş şekli yalnızca gerektiğinde günlük konuşma dilinde ifade edilebilecek olanı daha kısa ve daha düzenli bir tarzda ifade etmek için matematiksel yöntemleri kullanan mekanik anlamında değil, zamanda mekaniğin bizzat bir matematik *olması* şeklindeki daha kuvvetli anlamda da *matematiksel*'dir. Dünya görüşünün mekanikleşmesi bu üçüncü anlamda, "doğa matematiksel dilde betimlenmelidir ve insan tarafından ancak [doğanın] işleyişinin o dilde insan tarafından betimlenebildiği ölçüde kavranabilir" fikriyle ortaya çıktı.[21] Görelilik kuramı ile kuantum mekaniği tarafından karakterize edilen modern fizik, bu açıdan bakıldığında Newton'ın klasik fiziğinden kökten bir kopma anlamına gelmez, daha ziyade onun radikalleştirilmiş bir şeklidir.

Az önce sözü geçenlere bakılarak şimdi mekanik dünya görüşüne ilişkin hangi ontolojik öncüller ya da postulatlar çıkarılabilir? Bana kalırsa üç postulattan söz edilebilir. *Analiz edilebilirlik* postulatına göre, gerçeklik birbirinden ayrı, mantıksal ve birbirinden bağımsız olarak belirlenebilen bir öğeler koleksiyonu şeklinde analiz edilebilir. *Yasallık postulatı*'na göre, bu atomik öğeler bir matematik denklemiyle ifade edilebilen yasalar vasıtasıyla bir araya getirilir.[22] Boyle ve Gay-Lussac'ın gazlarla ilgili yasası burada basit ama tipik bir örnek olarak işe yarayabilir. Kapalı bir alandaki gaz için "basınç çarpı hacim bölü sıcaklık eşit sabit sayıdır" (pV/T=sabite formülüyle ifade edilir) yasası geçerlidir. Böyle ifade edilen yasalar fenomenleri açıklamamıza, tahmin etmemize ve kontrol etmemize imkân tanır. Sözgelimi, hacmi sabit bir gazın basıncı arttığında, bunun nedeni sıcaklıktaki bir yükselişte aranmalıdır. Üstelik, aynı yasaya dayanarak, sıcaklığı daha da artırdığımızda basıncın da yükseleceğini tahmin edebiliriz. Buradan tahminin yapısal olarak kontrole eşit olduğu sonucu da çıkar. Yerleşik yasadan şimdi de teknik formül elde edilir: Sabit bir gaz hacminin basıncını yükseltmeyi arzu ettiğinizde sıcaklığı artırmalısınız.

Mekanik biliminin kuramsal bilgisi –ve bu yalnızca doğal bilimler değil, nedensel bilgiyi amaç edindikleri ölçüde sosyal bilimler ve insan bi-

limleri için de geçerlidir– dolayısıyla, Duintjer'in sözleriyle, "en başta deneysel fenomenleri kontrol etme, etkileme ve yönetmeyi hedef alır [...] Modern bilim yapısal olarak teknolojiye eşit olup bu anlamda bir teknik müdahale vasıtasıdır."[23] Bu nedenle, analiz edilebilirlik ve yasallık postulatlarının yanı sıra *kontrol edilebilirlik postulatı*, mekanik dünya görüşünün üçüncü köşe taşı olarak yerleştirilebilir. Söz konusu postulat, kontrol etme gayretinin her zaman başarılı olduğu iddiasını taşımaz. Bunun nedeni yalnızca belirli durumlarda –örneğin kaotik fenomenlerle ilgilendiğimizde– tahmin edilebilirliğe katı sınırlamalar konulması değil, aynı zamanda doğayı engellemenin sık sık istenmeyen sayısız yan etkiye yol açmasıdır.

Bu sınırlamalara rağmen, *açıklama*, *tahmin* ve *kontrol* üçlüsü mekanik bilimlerin görkemli başarısına güçlü bir katkıda bulundu ve "kadere gem vurulması"nı hedef alan modern projede önemli bir rol oynadı. Mekanik bilimi ile teknolojik kontrolün yapısal eşitliği, makine teknolojisinin ve ondan kaynaklanan sanayi devriminin mekanik biliminin şans eseri bir ikramiyesi olmadığını, ama aynı anda aynı köklerden meydana geldiğini açığa vurur. Makine teknolojisi genellikle uygulamalı mekanik bilimi olarak yorumlanıyorsa da, mekanik biliminin kuramsal makine teknolojisi olduğu yönündeki bir yorumun aynı ölçüde geçerli sayılacağı söylenebilir.[24]

Makine Teknolojisinden Enformasyon Teknolojisine

Makine teknolojisi, ondan önce gelen alet teknolojisine kıyasla teknolojinin tarihinde yeni bir aşamayı belirtiyordu. Antropolojik bir bakış açısından teknoloji, doğal güçlerin insanın akıl ettiği bir *tasarım*'a göre vücuda getirilmiş bir bileşimi olarak yorumlanabilir. Bu tasarım, alet teknolojisinin durumunda –burada çekiç bir örnek olarak işe yarayabilir– alet kullanıcısının emeğinde üstü kapalı şekilde belirtilirken, makine teknolojisinin durumunda –burada sözgelimi içten yanmalı motoru düşünün– doğal kuvvetlerin bileşimi bağımsız olarak işleyen bir düzenek şeklinde gerçekleşir. Mekanik makine, Maarten Coolen'in açıkladığı gibi, söz konusu makinenin tasarımının *fiziksel bir modeli*'dir.[25] Burada bir kere daha, iddiamda merkezi bir yer tutan enformasyon kavramıyla karşılaşırız. Makineyi "bir tasarımın fiziksel bir modeli" diye adlandırdığımızda, onun talep edilen

doğal kuvvetler bileşimiyle ilgili olarak *enformasyon*'u cisimlendirdiğini kastediyoruz. Dolayısıyla makinenin bu enformasyonu bizzat işlemesi söz konusu değil. Makine ne daha az, ne daha fazla olmak üzere bu enformasyonun fiziksel bir modelinden ibarettir.

Ancak, bu durum teknolojinin gelişmesinin üçüncü ve –şimdilik son– aşamasında değişir. Bu aşamada makine enformasyonu bizzat kullanır. Sanayi robotu, enformasyon işleyen böyle bir makineye bir örnektir. Klasik makine belirli bir programın fiziksel bir modeliyken, böyle bir robot "sunulan her programın fiziksel modelini, olası çalışma usullerinden biri olarak gerçekleştiren bir düzenek"tir. Programın matematiksel-mantıksal yapısı bu yolla fiziksel olarak uygulamaya geçirilir.[26] Klasik makinede program –gerekli doğal güçler bileşimiyle ilgili enformasyon– üstü kapalı kalırken, enformasyon işleyen makinenin durumunda bilgi açık kılınır. Bu açıklama matematiksel bir karakter taşıdığından ve bundan dolayı matematiksel bir nesne olarak görülebileceğinden, anlamı açık bir gösterge şeklinde betimlenebilir. Bu nedenle makine ***bir çalışma göstergesi*** olarak kavranabilir. Enformasyon işleyen makineler, içlerinde fiziksel süreçler vuku bulduğu ölçüde fiziğin yardımıyla anlaşılabilir, ama bu yeterli değildir. Onları tam olarak anlamak için enformasyon perspektifinden de bakmak zorundayız.

Soruna bu yaklaşımı bilişsel bilimdeki hâkim eğilimler ve yapay zekâ arayışından farklılaştıran şey, söz konusu yaklaşımın insanı enformasyon işleyen makinenin ya da bilgisayarın açısından değil, tersine, bilgisayarı insanın açısından kavramasıdır.[27] Antropolojik yaklaşımda, teknolojinin arka arkaya gelen aşamaları, insanın kendi kendini kavramasının arka arkaya gelen aşamalarının harici somutlaşmaları olarak düşünülür.[28] *Alet teknolojisi* doğrudan hayat/dünya ile bir ilişkiye ayarlıydı ve doğal yasalara dayanmakla birlikte, hâlâ o yasaların örtülü bir bilgisini yansıtmıyordu. Buna zıt olarak, gerekli teknik işlemler makine teknolojisinde tasarımın açık bir parçasıdır. Burada akılcı bir derin düşüncenin harici bir araçta somutlaştırılmasını görürüz. Nihayet, *enformasyon işleyen teknoloji*'de teknik fikir aslında bir bilgisayar programıyla dışavurulur. Sanayi robotu, bir bilgisayar programı içinde düzenlendiğinden, bilgiyi daha sonra uygulayacağı bir dizi fiziksel işleme dönüştürür.

Bunu aşağıdaki gibi de ifade edebiliriz: İnsan ancak, en azından örtülü olarak, kendini enformasyonla uğraşan bir yaratık olarak kavradığı zaman, bu kavrayışını –açığa çıkarmak için– bir enformasyon işleme makinesi halinde somutlaştırabilir. Ardından bu somutlaşmayı kendine yansıtarak bizzat üstlenir ve kendini (mecazi de olsa) *açıkça* bir enformasyon işleme "makine"si olarak yorumlar.[29] Bu da enformasyonun ne olduğuna ilişkin açık bir *kavram*'ın gelişmesinin yolunu açar.

Enformasyon Kavramı

Yukarıda anılanlardan enformasyon kavramının başka birçok kavram gibi insanbiçimci bir karakteri olduğu açıkça görülmekle birlikte, bana göre öykünün yalnızca yarısıdır bu. Tarihine ve günlük kullanımına kısaca göz attığımızda, söz konusu kavramın yalnızca insani öznenin düşünmesine değil, enformasyonun nesnesine de atıfta bulunduğunu görürüz. Kavramın etimolojik kökleri Latince *informatio* ve *forma*'da yatar. İkincisi Yunanca *idos*'un (form) çevirisidir ve Platon ile Aristoteles'te, var olan her şeyin temel bir karakteristik özelliğine atıfta bulunur, ama aynı zamanda insan bilgisini mümkün kılan şeyi belirtir. Aristoteles'te form, maddenin karşıtı, cismin potansiyel yanıdır; cisim fiili şeklini bu niteliğiyle kazanır ve insan tarafından tanınabilir.[30] Latince *informatio* ve Latinceden türeyen modern dillerdeki kavramlar bu çifte yan anlamı korur.[31] Dilin günlük kullanımında "enformasyon" hem meselelerin gerçeklikteki belirli bir durumunu, hem enformasyonu alan kişi için meselelerin bu durumuna dair belirli bir bilgi edinme ya da onların iç yüzünü kavrama fırsatını belirtir. Termometrenin odadaki sıcaklık hakkında bilgi verdiğini söylediğimizde, bu enformasyonla bilgisi ya da kavrayışı artan bir kimsenin de var olduğunu ve düşünce ya da eylemlerini bu enformasyona uyarlayacağını varsayarız.

Eğer enformasyonu bu şekilde yorumlarsak, onun bir *gösterge* olduğunu da söyleyebiliriz. Göstergebilimde göstergeye ilişkin olarak enformasyonun durumunda da geçerli görünen üç boyut birbirinden ayırt edilir: Göstergeler arasındaki biçimsel ilişkileri ilgilendiren *sözdizimsel* boyut; bir göstergenin belirtilmiş işlevini ve anlamını ilgilendiren *anlambilimsel* boyut ve gösterge ile kullanıcı arasındaki ilişkiyi ilgilendiren *edimbilimsel*

boyut.[32] Bu ayrımın yardımıyla enformasyonu, fiziksel olayların bir sıra ya da düzeni dahilinde belirli bir olasılık ya da sıklıkla beliren, buna bir alıcı kişi tarafından spesifik bir referans ve dolayısıyla olasılıkla anlam atfedilen ve alıcının zihinsel ve/veya fiziksel eylemlerini ya da davranışını belirli bir şekilde değiştirme potansiyeli içeren bir gösterge olarak tanımlayabiliriz.[33] Bu tanım, enformasyon kavramının çeşitli kullanım bağlamlarındaki anlamının çeşitli cephelerini ayırt etmemize yarayacak bir ölçüt sağlar ve aynı zamanda mekanik olana kıyasla enformasyoncu dünya görüşünün ayrı doğasını ifade etmemize imkân tanır. Bunu kısaca göstergenin üç boyutu temelinde aydınlatacağım.

Edimbilimsel boyutun tanımı, alıcının örneğin bir insan, hayvan, bitki ya da makine olup olmadığı sorusunu yanıtsız bırakır. Tek başına bu boyutu ölçüt olarak aldığımızda, yalnızca insan değil, aynı zamanda davranışını çevresindeki belirli karakteristik özelliklere dayanarak uyarlayan amip de, ayrıca sıcaklığa bağlı olarak merkezi ısıtmayı açan ya da kapayan termostat da enformasyon işleyen bir yaratıktır. Bu bakımdan bu basit araç bile, sözgelimi sıcaklığı okuyan, ama bu "enformasyon"la bir şey yapmayan termometreye kıyasla, enformasyon işleyen varlıklar sınıfına aittir. Daha küçük moleküllerin yardımıyla çevrelerinde kendilerinin kopyalarını yapan, replikatör diye anılan basit moleküller için bile geçerlidir bu.[34] Mekanik dünya görüşünde madde ile zihin arasında keskin bir çatallaşma belirirken ya da sorunlu bir şekilde zihin maddeye indirgenirken, enformasyoncu yaklaşım çizgisi madde ile zihin arasında cansız doğa, canlı organizmalar ve insan zekâsı arasındaki farkların bu temel üzerinde ifade edilebildiği ortak zemin olasılığını yaratır.

Tanımda *gönderme* [referans] ile *anlam* arasında yapılan *anlambilimsel* ayrım, bu ifadelendirme açısından önemlidir. Bir gösterge genellikle göstergenin dışındaki bir dünyaya göndermede bulunur. Bu gönderme çeşitli yollardan gerçekleşebilir. Belirtisel göstergenin durumunda olduğu gibi, (sözgelimi dumanın bir ateş göstergesi ya da vücut ısısındaki bir artışın ateşin bir göstergesi olduğunu söylediğimizde) nedensel olarak belirlenebilir; ama görüntüsel [ikonik] olarak, analoji temelinde de (resmedilmiş bir portrenin portesi yapılan kişiye gönderme yapması şeklinde) yahut simge-

sel olarak, yani keyfî bir teamüle göre de (örneğin çayırdaki yünlü yaratığın *koyun*, *mouton* ya da *Schaf* olarak adlandırılması teamülüne bağlı olarak) gerçekleşebilir.

Gelgelelim, bir göstergenin anlamı göndermeye tekabül etmez, ama meydana geldiği sistem içindeki diğer göstergelerle kurduğu ilişkiye de bağlıdır.[35] Enformasyonun anlambilimsel değeri deneyim ufkuna ya da bir başka deyişle kullanıcının dünyasına bağlıdır. Doktora bir teşhis için değerli enformasyon sağlayan bir belirti, hasta için anlamsız olabilir ya da çok farklı bir anlam taşıyabilir. Alıcının ufkuna bağlı olarak aynı enformasyon farklı bilgi ve eylem şekilleri meydana getirebilir.

Bu ikili anlambilimsel ölçüt temelinde, bir yanda insan ile aşağı organizmalar, diğer yanda da aşağı organizmalar ile makine arasında ayrım yapılabilir.[36] Belirli bir enformasyon parçası insan için yalnızca gerçeklikteki genel bir duruma gönderme yapmayıp aynı zamanda onun dünyası bağlamında da bir anlama sahipken, bitkiler ile hayvanların söz konusu olduğu yerde esas olarak göndergesel bir işlevle, özellikle de belirtisel ve –yüksek primatların[a] durumunda– görüntüsel bir göndermeyle sınırlı görünüyor. Makineye gelince, yalnızca anlam değil, gönderme de namevcut görünüyor. Daha önce değinilen termostat, evdeki sıcaklığı özellikle etkili bir şekilde kontrol edebilir, ama "enformasyon"un termostat için herhangi bir anlamı yok. (Elbette, termostatın işlevini bilmesi koşuluyla, onu kullanan insan için bir anlamı var.) "Enformasyon işleyen" sıfatını bir anlam içeren varlıklara ayırmayı tercih ettiğimizde, en ileri bilgisayar bile enformasyon işleyen bir makine diye adlandırılamaz. Nitekim, doğrusunu söylemek gerekirse bilgisayar, elektronik sinyalleri bu sinyallere bilgisayar kullanıcısı tarafından atfedilen anlamlarla hiçbir ilişkisi olmayan kurallara göre mekanik bir tarzda yeniden düzenlemekten başka hiçbir şey yapmaz.[37] Yine de bu, ilke olarak değinilen anlamdaki enformasyon işleyen makineler olasılığını engellemez. Bununla birlikte, bu olasılık eğer bilgisayara en azından göndergesel düzeyde anlambilimsel bir kapasite yükleyecek bir yol bulabilirsek gerçekleştirilebilir ancak.

a Primatlar, hayvanlar âleminin memeliler sınıfından maymun ve benzeri hayvanları içeren takımdır –ç.n.

Bilgisayarların enformasyon işlediği fikri yine de enformasyon kuramında ve bilgisayar biliminde kök salmıştır ve bu durum, söz konusu disiplinlerde enformasyon kavramına –günlük anlamından farklı olarak– atfedilen spesifik anlamdan kaynaklanır. Şöyle ki, enformasyon kavramının tanımı enformasyon kuramında katı bir şekilde göstergenin sözdizimsel boyutuyla sınırlıdır. Sibernetiğin kurucusu Norbert Wiener, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* [Sibernetik ya da Hayvan ve Makinede Denetim ve İletişim] adlı 1948 tarihli yapıtında enformasyonu, spesifik bir sinyalin bir sinyaller naklinde görünme olasılığı olarak tanımlıyordu. Belirli bir sinyaller koleksiyonunun verili olduğu bir durumda, o koleksiyonunun her öğesi spesifik bir olasılıkla görünecektir. Bu olasılık böyle bir öğenin ne kadar enformasyon taşıdığını belirler. Bir öğenin görünme olasılığı ne denli düşük olursa, enformasyon değeri de o denli yüksek olur. Rotterdam'daki Erasmus Üniversitesi rektörünün bir profesör olduğu iddiası yüksek bir olasılığa ve dolayısıyla düşük bir enformasyon değerine sahiptir. Şu andaki rektörün Profesör Prlwytzkofski olduğunu belirtirsem, olasılık kesinlikle daha düşük, ama tam da bu nedenle enformasyon değeri daha yüksektir.

The Mathematical Theory of Communication [İletişimin Matematiksel Kuramı] adlı 1948 tarihli yapıtında enformasyon kuramına genel kabul gören şık matematiksel formülünü kazandıran Claude Shannon, hiç duraksamaksızın bu kuramın sözdizimsel boyutla sınırlı olduğunu kabul eder:

> Mesajlar genellikle bir "anlam"a sahiptir; yani fiziksel ve kavramsal varlıklara atıfta bulunur ya da bazı sistemlere göre onlarla karşılıklı bir ilişki içindedir. İletişimin bu anlambilimsel yanlarının mühendislik problemiyle bir ilişkisi yok. Önemli olan, gerçek mesajın *birdizi olası mesajların içinden seçilen* bir mesaj olmasıdır. Sistem her olası seçim için tasarlanmış olmalıdır, yalnızca tasarım anında bu henüz bilinmediğinden aslında seçilecek olan için değil.[38]

Enformasyonun bu sözdizimsel kavramı temelinde Shannon, analog ve dijital enformasyon kanallarının enformasyon kapasitesine, pa-

razit derecesine ve ihtiyaç fazlasına ilişkin matematiksel tanımlar vermeyi becerdi.

Enformasyonun matematiksel formülasyonu, onunla fizik arasında bağlantı kurma fırsatı yarattı. Gerek Wiener, gerek Shannon enformasyon kavramını istatiksel mekanikteki entropi[a] fikrine bağlar. Wiener bunu şöyle ifade eder:

> Enformasyon miktarı fikri çok doğal bir şekilde istatiksel mekanikteki klasik fikre, entropi fikrine bağlanır. Tıpkı bir sistemdeki enformasyon miktarının onun organizasyon derecesinin bir ölçüsü olması gibi, bir sistemin entropisi onun organizasyonsuzluk derecesinin bir ölçüsüdür.[39]

Bu nedenle Wiener enformasyonu *negatif* entropi diye tanımlar. Burada biraz kafa karışıklığına yol açan, Shannon'ın enformasyonu *pozitif* entropiyle eşit saymasıdır; çünkü ona göre enformasyon değeri, bir iletişim sürecinde öğelerin seçimine ilişkin özgürlük ölçüsüyle tanımlanır. Seçme özgürlüğü ne denli büyükse, belirsizlik ve dolayısıyla entropi de o denli büyüktür. Bu anlamda, rasgele konulmuş mektuplar içeren bir sayfa, Erasmus Üniversitesi'nin yıllık raporundan daha büyük bir enformasyon değerine sahiptir. Gerçekten, keyfi bir simgeler dizisinin durumunda peş peşe gelen her öğenin seçiminde sahip olduğumuz seçenek doğal bir dildekinden daha fazladır. Bu, anlambilimsel bir açıdan ilk bakışta dikkate değer bir postulat olmakla birlikte, daha yakından baktığımızda söylenecek başka şeyler var. Örneğin aşırı enformasyon yükü yalnızca enformasyonun niceliğiyle değil, çeşitli ve çelişik mesajların ne olup bittiği konusundaki kararsızlığımızı artırdığı olgusuyla da ilgilidir.[40] Enformasyon ile entropi arasındaki ilişkinin yorumundaki farka rağmen, enformasyonun sözdizimsel boyutunun *form*'la, yani bir olasılıklar sahası dahilindeki öğelerin spesifik bir

a Entropi bir sistemdeki düzensizliğin ölçüsü veya başka bir deyişle, bir termodinamik sistemden başka sistemlere iş şeklinde aktarabilecek enerji miktarını gösteren özellik veya durum fonksiyonu olarak tanımlanabilir. Sistemdeki düzensizlik arttıkça sistemin entropisi de artar, yani sistemin yararlı iş çıkarma becerisi de azalır –ç.n.

konfigürasyonuyla ilgili olduğu ve bu formun verili konfigürasyonu nakledilebilir ve tanınabilir kaldığı açıktır.

Enformasyon kuramının matematiksel formu ve bu kuramın fizikle bağlantısı, mekanik görüş ile enformasyoncu görüş arasında bir süreklilik olduğunu gösterir; yine de bu, enformasyonun basitçe madde ya da enerjiye döndürülebileceği anlamına gelmez. Daha önce, enformasyonu madde ve enerjiye ilaveten evrenin temel bir özelliği olarak tanımlayan Devlin'i alıntıladım. "Enformasyon enformasyondur, madde ya da enerji değil. Bunu kabul etmeyen hiçbir materyalist görüş günümüzde ayakta kalamaz"[41] diyen Wiener de enformasyonun farklı doğasını vurguluyordu.

Bu iddiaların temeli nedir? Yukarıda mekanik dünya görüşünün yasallık postulatına dayandığını gözlemlemiş, yani bu dünya görüşü dahilinde nedensel ilişkilerin temel bir konum işgal ettiğini söylemiştim. Oysa enformasyoncu dünya görüşünde durum böyle değil. Çoğu durumda enformasyonun nakli, gönderen ile alıcı arasındaki nedensel bir sürece –çünkü enformasyon örneğin bir dizi elektronik sinyalle taşınır– dayansa da, gönderen ile alıcı arasındaki enformasyon ilişkisi buna tekabül etmez. Şöyle ki, nedensel öykü alıcıya, sinyalin gözüktüğü olasılıklar sahasına dair hiçbir şey söylemez. Hatta bütün enformasyonun, gönderen ile alıcı arasındaki nedensel ilişki gündeme gelmeksizin nakledildiğini hayal edebileceğimiz durumlar var. Sözgelimi televizyonumu belirli bir kanala ayarladığımda, ekran vasıtasıyla o anda aynı kanala ayarlanmış tüm diğer televizyon alıcılarında ne görüldüğüne dair bilgilendirilirim. Ancak, bu enformasyon televizyon alıcım ile diğer alıcılar arasındaki nedensel bir süreç yoluyla aktarılmaz. Öte yandan, genel olarak enformasyon taşımayan sayısız nedensel süreç mevcut. Arkasına baktığım bir oyun kartı kısmen duyumsal algımı harekete geçirse de, kendisinin 52 kart içinden hangisi olduğuna ilişkin bir enformasyon aktarmaz.[42]

Benzer bir akıl yürütme, enformasyon ile enerji arasındaki ilişkiyle ilgili olarak geliştirilebilirdi. Bundan yola çıkıp, geçici olarak enformasyonun madde ve enerjiden farklı bir ontolojik statüsü olduğu sonucunu çıkarabiliriz. Bunun, tıpkı madde ile enerji arasındaki ilişkinin görelilik kuramında tarif edilmesi gibi, madde, enerji ve enformasyon arasında kimi za-

man bir matematiksel ilişki keşfedebilme olasılığını dışlamadığını söylemeye gerek bile yok.[43] Gelgelelim, mevcut bilgimiz bağlamında, ayrı karakteristik özellikleri olan varlıklarla ilgileniyoruz.

Enformasyoncu Dünya Görüşü

Enformasyon kavramına yukarıda getirdiğim açıklamanın fonu önünde, akıl yürütme sürecimin bu son bölümünde mekanik görüş ile enformasyoncu görüş arasındaki benzerlik ve farkları formüle etmeyi deneyeceğim. Bunu yapmak için, mekanik dünya görüşünün Dijksterhuis tarafından ayırt edilen üç anlamını, köşe taşı oluşturan üç postulatla –analiz edilebilirlik, yasallık ve kontrol edilebilirlik– birlikte yol gösterici ilkeler olarak alacağım.

"Dünya görüşünün enformatizasyonu" şeklindeki ifade, en başta, fiziksel evrenin harfi harfine enformasyon işleyen bir makine sayılabileceği fikrine işaret edebilir. Woolley'in deyişiyle:

> "Hesaplama olarak evren" bir mecazdan öte bir şeydir. Eğer fizik yasaları matematiksel ise, o zaman belki hesaplanabilir. Belki her şey başka her şeyle bazı matematiksel ilişkiler içindedir. Evrensel Turing makinesi[a] herhangi bir aritmetiksel hesaplamayı yapacak durumda olduğuna göre, bir Turing makinesi de ilke olarak evreni "yönetebilir". Başka bir deyişle, belki de evren gerçekten, mecazi olarak değil, bir Turing makinesi, ebedi hesaplamanın bir modelidir.[44]

İnsan beyninin bir bilgisayar olduğu görüşü, ki yapay zekâ araştırmasının "radikal" kısmında karşılaştığımız bir görüş bu, enformasyoncu dünya görüşünün bu yorumunun bir varyantıdır. İlk bakışta bu fikre bir itiraz yöneltebilirmişiz gibi görünüyor; Dijksterhuis'in evreni bir makineyle özdeşleştirme şeklindeki mekanik görüşe karşı formüle ettiği itirazla kıyas-

a Alan Turing tarafından 1936'da tanımlanan, son derece basit olmasına rağmen tasarlanabilecek herhangi bir bilgisayarın mantığını simüle etmeye uyarlanmış bir cihaz. Turing makinesi hiçbir zaman fiiliyata geçirilmediği halde, soyut özellikleriyle bilgisayar bilimi ve karmaşıklık kuramına ilişkin değerli ipuçları verir ve başka herhangi bir Turing makinesini simüle edebilen modeline evrensel Turing makinesi denir –ç.n.

lanabilir bir itiraz bu. Söz konusu mekanik görüş, belirli bir hedefi gerçekleştirmek üzere doğayı programlayan, Tanrı'ya benzeyen ya da benzemeyen bir programcının var olduğunu ima eder. Enformasyoncu dünya görüşünün fiziksel karakteriyle bağdaştırılması zor bir tezdir bu; tıpkı mekanik dünya görüşü gibi bu görüş de analiz edilebilirlik postulatına, yani gerçekliğin birbirinden ayrı olan, mantıksal ve birbirinden bağımsız belirlenebilen bir öğeler koleksiyonu olarak analiz edilebileceği hipotezine dayanır. Ne var ki bu eleştiri, enformasyoncu dünya görüşü dahilinde *sentezlenebilirlik postulatı* olarak adlandıracağım bir ek postulat sorusunun varlığı olgusunu göz ardı eder. Bu postulata göre, belirli bir madde ve enerji konfigürasyonunun sahip olduğu *form*, daha yüksek bir düzeydeki daha karmaşık bir organizasyon formunun *madde*'sidir. Böyle bir süreçte enformasyonun toplamı parçalarınkinden daha büyüktür. Yeryüzündeki hayatın evrimi, daha da karmaşık enformasyon yapılarına yol açan böyle bir enformasyonun kendini organize etme sürecinin iyi bir örneğidir. Böyle "ayrıntıdan genel kavrama" giden bir bakış açısından bakıldığında, ima edilen, fiziksel evrenin enformasyon işleyen bir makine olduğu ve dolayısıyla ilahi bir programcının varlığının hiç gerekli olmadığıdır. Enformasyon işleyen sistemlerin kendini organize etmeyi becerdiği fikrinden, enformasyon işleyen makinelerin tasarımı için de önemli anlamlar çıkar.[45] Sinir ağları ve genetik algoritmalar –yani doğal olmayan bir seçim ilkesine göre gelişen algoritmalar– alanındaki araştırma, gelecekte giderek daha karmaşık bilgisayarların tasarımının şu anda olduğundan çok daha büyük ölçekte bizzat bilgisayarlar tarafından gerçekleştirileceğini düşündürüyor.

"Dünya görüşünün enformatizasyonu" şeklindeki ifadeye atfedilebilecek ikinci anlam, Dijksterhuis'in bir analojisine göre, bu ifadenin enformasyon bilimlerinin duyular vasıtasıyla yaşanabilecek olanların arkasındaki gizli algoritmaları arama eğilimine gönderme yapmasıdır. Buradaki öncül, gerçeklikte vuku bulan olayların fiili akışının bir bilgisayar programınca taklit edilebileceğidir. Coolen'in izinden giderek bu öncülü *programlanabilirlik postulatı* diye adlandırabiliriz.[46] Programlanabilirlik postulatı bilimsel açıklamaya yeni bir anlam kazandırır. Açıklama artık enformasyoncu dünya görüşü dahilinde atomik elemanların yasaların yardımıyla birbi-

rine bağlanması anlamına değil, açıklanacak nesnenin simülasyonuyla sonuçlanan bir bilgisayar programı yazmayı becerme anlamına gelir.[47] Enformasyoncu dünya görüşünün güçlü versiyonunun destekçilerine göre, bir simülasyon tasarlamayı becermek fenomeni yeterli derecede açıklar. Eğer bir insanın akli davranışını inandırıcı bir şekilde simüle eden bir program yazmayı becerebilseydik, gerçekten zeki bir varlık tasarlamış olurduk. Ünlü Turing testi bu davranışçı çıkış noktasına dayanır: Bilgisayarın davranışını bir insanın akli davranışından ayırt edemediğimizde, bu programa da akıllı denebilir.

Bu bizi enformasyoncu dünya görüşüne atfedilebilecek üçüncü anlama götürür. Bu anlamın dile getirdiği, mekanik dünya görüşünün durumunda da yaptığı gibi, gerçekliğin matematiksel bir dilde betimlenmesi gerektiği, çünkü bizzat bunun eninde sonunda matematiksel bir dille yazılı olduğudur. Enformasyoncu dünya görüşü bu bakımdan açıkça mekanik dünya görüşünün bir devamı, ama aynı zamanda onun dönüşmüş bir halidir. Bu matematiksel dil artık esas olarak cisimlerin hareketini betimleyen mekaniğin değil, enformasyonun naklini betimleyen bilgisayar biliminin dilidir.

Buna rağmen, matematiksel betimleme doğada vuku bulan somut iletişim sürecinden büyük ölçüde soyutlanmıştır. Daha önce enformasyon kuramının matematiksel dilinin aslında "enformasyon" fenomeninin yalnızca sözdizimsel boyutunu açıkladığını gözlemledim. Şu ana kadar anlambilimsel ve edimbilimsel boyutları formüle etme girişimlerinin hepsi boşa çıktı; ancak tabii ki bunun hâlâ imkânsız olduğu söylenemez. Ama bu boyutlar formüle edilmiş olsa bile, bütün fenomenlerin algoritmalarla ifade edilip edilemeyeceği sorusu ortada durur. Matematiğin kapalı dünyasında bile bu söz konusu değildir. Turing ilke olarak "hesaplanamaz" olan "sayısız" rakam bulunduğuna bizi inandırdı. Görünüşe bakılırsa bütün bunlar gerçekliğin programlanabilirliğine, dolayısıyla açıklanabilirliğine temel sınırlar getiriyor.[48]

Buna rağmen, dünya görüşünün enformatizasyonunun gerçeklik deneyimimiz ve gerçeklikle ilişkimiz bakımından çok etkili sonuçları var. Programlanabilirlik postulatı vasıtasıyla yalnızca bilimsel açıklama değil,

olayları tahmin ve kontrol de özünde farklı bir anlam kazanır. Mekanik dünya resminde tahmin ile kontrolün temelini doğanın gerçek yasaları oluştururken, enformasyoncu dünya görüşünde bu yasaların *kendisi* kontrolün amacıdır. Genetik mühendisliği gibi enformasyon bilimleri artık maddenin (bunun uzun tarihi ilk tarihöncesi keski ya da baltanın imalatına kadar geri gider) ve enerjinin kontrolüyle (ki en geç ateşin kontrolüyle başladı) sınırlı olmayıp doğal yasaların içerdiği enformasyonun kontrolüne yöneliktir.[49] Dahası, yapay fizik ve yapay hayat gibi disiplinler bu yasaların kendisini dahi manipüle eder. Burada bir *manipüle edilebilirlik postulatı*'ndan söz edebiliriz. Doğa yasaları kontrolün öznesi haline geldiğinde yeni evrenler programlamanın yolu açılır. Bu nedenle enformasyon bilimleri gerçekliğin *ne* olduğu sorusundan çok, *nasıl olabileceği* sorusunun rehberlik ettiği modal bilimler sayılabilir.[50] Modal bilimler –ve burada modern sanatla ilginç bir paralellik var– artık esas olarak doğayı taklit etmekten ziyade yeni bir doğa yaratmayı hedef alıyor. Bunun tahminle ilgili sonuçları da var. Alan Kaye bir defasında bunu, birinci bölümde şiar olarak alıntıladığım şu sözlerle çarpıcı bir şekilde ifade ediyordu: "Geleceği kestirmenin en iyi yolu onu icat etmektir."

Bütün bunlar, dünya görüşünün enformatizasyonunun, kimilerinin umut ettiği ve kimilerinin de korktuğu gibi tam bir tahmin edilebilirliğe ve kontrole yol açacağı anlamına gelmez. Her manipülasyon ve kontrol, yanı sıra kendi tesadüfi ve kaza eseri formunu da getirir. Nasıl ki mekanik kontrol karmaşık nedensel bağlantıların ve beklenmeyen yan etkilerin tahmin edilebilirlik ve kontrol edilebilirliğe katı limitler getirmesi sorunuyla çatışıyorsa, enformasyon ilişkilerinin karmaşıklığı ve bilgisayar programları arasındaki beklenmedik karşılıklı müdahaleler de, insanoğlunun kaderini kendi eline alma özlemini sürekli ve bitmek tükenmek bilmeksizin hüsrana uğratacaktır. Manipüle edilebilirlik postulatının durumunda tahmin edilemezlik ve kontrol edilemezlik ölçüsünün hâlâ kontrol edilebilirlik postulatınınkinden daha büyük görünmesi imkânsız değil. Bir algoritmada çok küçük sapmalar çoğu zaman orijinal sonuçtan muazzam sapmalarla sonuçlanır; ama bu, insanoğlunu dünyamızı kontrol eden yasalara müdahale etme çabalarından alıkoymayacaktır.

Şu ana kadar doğal yasaların manipülasyonunun gerçekliğin bilgisayar simülasyonlarıyla sınırlı kaldığı besbellidir. Fiziksel evreni düzenleyen yasaları yeniden programlamak insanın yeteneklerinin çok ötesinde kalır ve belki her zaman da öyle kalacaktır. Ama bana göre insan hayatının giderek büyük bir bölümü, şu anda internette var olan sanal gerçeklik sistemleri ve sanal dünyaların (Alpha-World gibi çoklu kullanıcılı alanlar) ilk, hâlâ ilkel habercileri olduğu programlı dünyalarda geçecek. Sakinleri için bu sanal çevreler gerçeklik ile yanılsama arasındaki geleneksel karşıtlığı aşan bir gerçekliğe sahiptir. Fiziksel gerçeklikle kıyaslansa da bunlar hayal ürünü dünyalardır ve bu dünyalara girenlerin hayatlarında gerçek etkiler yaratırlar. Bu da, enformasyonun evcilleştirilmesinin, mekanik dünya görüşü içinde madde ve enerjinin evcilleştirilmesinden çok daha radikal bir tarzda bizi yeni bir dünyaya yahut daha doğru bir deyişle, çok sayıda yeni dünyaya götüreceği tahminini doğru çıkarıyor görünüyor. Ve tıpkı mekanik dünyada ilk adımlarını atanların bu adımların geniş kapsamlı sonuçlarını hemen hemen hiç kavrayamamaları gibi, şu anda, hâlâ bizi bekleyen temel değişikliklerin zerresini görmekten başka şansımız yok.

DİJİTAL MANİPÜLASYON ÇAĞINDA DÜNYA

SANAL BİR DEREALİZASYON EGZERSİZİ

Gerçeklik katı bir maddeydi; insanlar ona çarpar, onu ısırırken dişlerini kırar ve kafaları kırılıncaya kadar ona toslar dururlardı. Bir süre önce tüy gibi oldu; yakalamaya çalışır ama tutamaz, arkasından bağırır ama yanıt alamazdınız. Ve gerçeklik şimdilerde köpüğe dönüşüyor, azgın bir köpük yığınına, ufacık bir dokunuşla patlayıveren.

VILEM FLUSSER

Enformasyon ve iletişim teknolojisi modern kültürün postmoderne dönüşmesinde can alıcı bir rol oynar. Postmodern kültürle ilgili tartışmaların şu ana kadar üzerinde yoğunlaştığı ana konular, yani insan öznellik ve kimliğinin dönüşümü, bilimsel akılcılığın ve teknik denetimin limitleri ve son olarak, ama aynı derecede önemli olan betimleme meselesi bakımından dijital teknoloji kapsamlı sonuçlar doğurur. Bu bölümde, bir betimleme şekli olan ve modernlik ve postmodernliğe dair tartışmalarda haklı bir yer işgal eden fotoğrafçılığın bir analizine dayanarak, dijital teknolojinin yukarıda değindiğim son konu üzerindeki etkilerini açıklamak niyetindeyim. Fotoğrafçılık bir yandan resim gibi klasik görsel betimleme şekillerine kıyasla, spesifik düzanlamsal konumu nedeniyle betimlemenin tipik modern bir şekli sayılabilir; öte yandan modern betimleme kavramının dönüşümünün tipik örneği gibi de görünüyor. Betimlemenin postmodern yapısökümüne ilişkin tartışmalarda eser sahipliği, orijinallik ve benzersizlik hakkında tekrar tekrar beliren ana meselelerin hepsi fotoğrafçılığın doğasıyla çok yakından bağlantılıdır.[1] İlerleyen satırlarda fotoğrafçılığın dijitalleştirilmesinin, betimlemenin postmodern yapısökümünü pratiğe dönüştürdüğünü ortaya koyacağım.

Birinci altbölümde dijital görüntülemeyi ve bu kapsamda fotoğrafçılığın yerini kabataslak anlatacağım. Dijital fotoğrafçılığın ontolojik statüsünü belirleyebilmek için, ikinci altbölümde, Heidegger'in modernlik analizini göz önünde tutarak, modern dünya görüşünde fotoğrafçılığa atfedilen salt düzanlamsal konumu ele alacağım. Sonra, üçüncü ve dördüncü altbölümlerde Barthes'ın fotoğrafik yananlamlar analizinden ve Benjamin'in fotoğrafik kopyalanabilirlik analizinden başlayarak, fotoğrafik betimlemenin salt düzanlamsal konumunun postmodern yapısökümüne gireceğim. Nihayet beşinci altbölümde fotoğrafçılığın dijitalleştirilmesinin bu yapısökümü nasıl radikalleştirip dönüştürdüğünü örnekleyerek, imgenin bir zamanlar fotoğrafik röprodüksiyon tarafından yok edilen aurasının geri döndüğünü göstereceğim.

Dijital İmgeleme

İmgenin dijitalleştirilmesiyle birlikte fotoğrafçılıkta, insan gözü her zaman algılamasa da, birkaç onyıl içinde temel bir devrim meydana geldi. Yüz elli yıldır bildiğimiz geleneksel fotoğrafçılık gerçekliğin analog bir betimlemesidir: Fotoğrafı çekilecek objeden yayılan ya da yansıyan ışık demeti bir mercek sisteminden geçerek kimyasal emülsiyonlu bir taşıyıcının üstüne yöneltilir ve uzamsal olarak, ilaveten açık-koyu ton dereceleriyle sürekli bir şekilde tespit edilir. Dijital bir görüntüde resimsel düzlem, rengin ve hücrelerden her birinin (resim elemanı ya da piksel diye adlandırılır) yoğunluğunun hücreye sonlu bir diziden ikili bir sayı atanarak belirlendiği sonlu bir Kartezyen matris vasıtasıyla bölünür. Ondan sonra, ortaya çıkan sayı koleksiyonu bir bilgisayar belleğinde depolanabilir, kopya edilebilir ve işlenebilir, elektronik olarak nakledilebilir ve çeşitli aygıtlar tarafından basılı ya da elektronik olarak çoğaltılan bir imgeye çevrilebilir.

Dijital imgelemenin gelişmesi 1950'lerin ortasında analog resimlerin ilk dijital tarayıcılarının üretimiyle başladı. O günlerde siyah ve beyaz küplerden oluşturulan imgeler hâlâ yanılgıya yer bırakmayacak şekilde dijitalleştirme sürecini gösterir, ama adamakıllı düzelen tarayıcı ve monitör kalitesi ve depolama için gerekli bilgisayar belleğinin katlamalı büyümesi

sayesinde, şimdiki renkli tarayıcılarda kullanılan ızgaralar[a] o denli ince ve çeşitli renkler ile yoğunlukların sayısı o denli çok ki insan gözü artık dijital resimleri analog olanlardan ayıramıyor. 1980'lerde çokluortam bilgisayarlarının gelişmesiyle piyasaya çokyönlü imge işleme programları çıktı. Önceki onyıllarda dijital depolama olanağı sunan analog (video) kamera ve nihayet tamamen dijital bir kamera geliştirildi. Başlangıçta, maliyeti yüksek olduğu için, böyle donanım ve yazılımlar özellikle bilimsel –astronomi ve tıp– ve askeri araştırmalarda kullanıldı. Bununla birlikte, dijital teknoloji 80'lerde giderek ucuzladı ve televizyon, gazete gibi klasik kitle iletişim araçlarında kullanılmaya başladı. Dijital imgeleme şu anda tüketici piyasasında ucuz ama güçlü çokluortam bilgisayarlarının en yeni kuşağıyla, *Adobe Photoshop* gibi kullanıcı dostu programlarla ve her keseye elverişi dijital fotoğraf makineleriyle kitlesel bir atılım yapıyor.[2]

Dijital imgeleme teknik olanakları ve ekonomik avantajlarından dolayı geleneksel fotoğrafçılığın elinden adeta tüm işlevlerini alıyor. Geleneksel fotoğrafçılığa kıyasla dijital imgeler müthiş hızlı ve ucuz yollarla, doğal kaynaklara daha az yük getirerek ve onları daha az kirleterek çoğaltılabilir, bilgisayar ağları ya da fotoğraf makineli cep telefonu (*camphone*) üzerinden nakledilebilir ve çeşitli düzenekler vasıtasıyla analog ya da dijital bir şekilde yayınlanabilir. Dahası (cd-romlar ve Dünyayı Saran Ağ gibi) çokluortam uygulamalarında dijital imgeler kolayca dijitalleştirilmiş metin ve sesle birbirine karıştırılabilir. Söz konusu uygulamalar imgeler üstünde neredeyse sınırsız sayıda manipülasyona imkân tanır. Değinilen imge işleme programları vasıtasıyla renkler, kontrast ve netlikle serbestçe oynanabilir, formlar ayarlanabilir ve imge elemanlarının yerine başkaları konulabilir, eklenebilir ve kimi elemanlar kaldırılabilir. Şu anda, yayınlanan tüm fotoğrafların çoğunluğu dijital işlemden geçiriliyor ya da rötuşlanıyor.

Fotoğrafçılığın geleneksel işlevlerini üstlenen dijital imgelemenin elektronik fotoğrafçılıktan öte bir şey olduğu açık. Aslında *Illustrator, Paint* ve *AutoCAD* gibi bilgisayar programları vasıtasıyla insan desen çizebilir, resim yapabilir ve üç boyutlu tasarımlar üretebilir. Bugün elde var olan programlar-

a İng. *Raster* –ç.n.

la fotoğrafik bakımdan gerçekçi bir izlenim bırakan görüntüler yaratılabilir. Sözgelimi bir mimar bu programlar sayesinde müşterisine inşa edilecek bir evin gerçekçi bir fotoğrafını sunabilir. Hollywood filminde ve bilgisayar oyunu endüstrilerinde özel film efektleri, dijital oyuncular, hatta tümüyle sanal film setleri yaratmak için giderek yapay teknikler kullanılıyor ve bu dünyalar sanal gerçeklik sistemlerinde üç boyutlu hale geliyor. Ziyaretçiler yalnızca duyularıyla bu dünyalara dalmakla kalmayıp, istedikleri bir patikayı takip edebiliyor ve bu dünyalardaki nesne ve kişilerle etkileşimde bulunabiliyorlar.

Dahası, sözü edilen uygulamaların her birinde fotoğrafik imgeler ile yapay imgeler birbiriyle karıştırılabileceğinden, fotoğrafçılık ile diğer görsel betimleme şekilleri arasındaki geleneksel ayırıcı çizgi de dönüşüme uğramıştır. Dijital bir resim bir fotoğraf olabilir, ama insan bundan asla emin olamaz. Olsa olsa, resimdeki fiziksel ya da tarihsel tutarsızlıklara dikkat çekilerek, fotoğraf olarak sunulan dijital imgelerin sahteliği kanıtlanabilir.[3]

Şu ana kadar dijital imgeleme özellikle fotoğrafçılığın geleneksel işlevlerinin – gerçekliğin resimlerinin mekanik üretimi ve sunumu– yerini almak için kullanıldı ve bu sıfatla çoğu zaman dijital fotoğrafçılık olarak gösterildi. Ama bu adlandırma, Mitchell'in *The Reconfigured Eye* [Yeniden Şekillendirilmiş Göz] başlıklı kitabında belirttiği gibi, imgeleme, söylenen fotoğrafik işlevlerle sınırlı olsa dahi, bunun özünde başka bir iletişim aracı olduğu meselesini maskeler.

Dijital bir imge bir gazetede yayınlandığında tıpkı bir fotoğraf gibi görünse de, aslında bir fotoğraf bir tablodan ne denli farklıysa o da geleneksel bir fotoğraftan o denli farklıdır. Fark, mantıksal ve kültürel sonuçları olan temel karakteristik özelliklerde yatar.[4]

Gelgelelim, geleneksel ve dijital fotoğrafçılık arasındaki can alıcı fark yalnızca Mitchell'in değindiği her iki iletişim aracı arasındaki fiziksel farklara dayanmaz, onların temelden farklı iki dünya görüşünde yatması olgusuyla da aynı ölçüde bağlantılıdır.[5]

Modern Metafizik Olarak Fotoğrafçılık

Metafizik yüzyıllarca gerçekliğin en esaslı temel ve nedenlerine ilişkin tutarlı bir ifadeler bütünü olarak öğretildi. Deneysel bilimleri çoğu za-

man hor gören metafizikçiler, varlığın en önemli sorularına yanıt verme iddiası güdüyorlardı. Ne var ki, metafiziğe ilişkin bu görüş Kant'ın Kopernikçi devriminin etkisi altında kökten değişti. Varlığın ne olduğu sorusu artık özel olarak gerçekliğin kendisini ilgilendirmekle kalmayıp, bu gerçekliğe yaklaştığımız yorumlayıcı çerçevenin berraklaştırılmasını da gerektiriyordu:

> Eğer "Varlık nedir?" sorusu bu anlamda alınırsa, mevcut varlıklar hakkında gerçeklere dayalı bilgi –aslında hangi varlıkların var olduğu, onların meydana gelişini açıklayabilecek ne gibi özellikler bulunduğu anlamında "deneysel bir bilim" değil– edinmek için bir talepte bulunulmaz, ama normatif dokuyu yahut varlıklara dair söylemimizde bu ölçütlere göre "varlık" sayılanı idrakimizde, onu kuramsal olarak araştırmamızda ve uygulamada ele alışımızda bize zaten rehberlik eden çerçeveyi açığa kavuşturmak ya da berraklaştırmak için bir talepte bulunulur.[6]

Bu şekilde düşünüldüğünde metafiziğin deneysel objeler üstünde değil, onların görünüş koşulları üzerinde de bir etkisi var.

Yukarıda sözü edilenleri göz önüne aldığımızda modern doğal bilimlerin de metafiziksel bir boyutu olduğu, gerçekliğin insana spesifik bir şekilde görünmesine imkân tanıdığı iddia edilebilir. Önceki bölümde, *Mechanization of the World Picture* [Dünya Görüntüsünün Mekanikleşmesi] adlı yapıtında bilim ve modern teknolojinin 17. yüzyıldaki gelişmesinin nasıl dünya görüşünün mekanikleşmesine yol açtığını betimleyen bilim tarihçisi Dijksterhuis'ten söz ettim. Dijksterhuis bu ifadeyle, deneyin ve inorganik doğanın matematiksel tanımının başlamasının fizik bilimlerini, ardından insan bilimlerini ve sosyal bilimleri tamamen yenilediğini ve böylece modern makine teknolojisiyle yakın bağlantı içinde Batı toplumunun sanayileşmesine çok önemli katkıda bulunduğunu, ama aynı zamanda dünya görüşünün bir dönüşümüne yol açtığını gösterir. Eğer metafiziği gerçeklikle karşılaşmamızda kavramsal çerçeve olarak düşünürsek, modern kültürün hâkim metafiziğinin çekirdeğinde modern fiziğin yattığını dahi savunabiliriz.

Modern fiziğin bu metafizik boyutunu *The Age of the World Picture*'da [Dünya Görüntüsünün Çağı] nesnellik kavramı vasıtasıyla analiz eden Heidegger, modern bilimi katı metodolojiye dayanan kurumlaşmış bir araştırma şekli olarak karakterize ettikten sonra, modern bilimin ayırıcı karakteristik özelliğinin onun nesnelliği olduğunu belirtir. Modern bilim varlığı nesnelleştirmektedir: "Bu nesnelleştirme her ne ise, önceki bir ortamda, her özel varlığı oraya, hesaplayan insanın o varlıktan emin olabileceği, yani onu kesin sayacağı bir şekilde getirmeyi hedef alan bir betimlemede başarılır."[7] Heidegger bu analize dayanarak modern çağın, bir *dünya görüşü*'nün var olabileceği ilk onyıl olduğunu savunur. Dünya ancak modern zamanlarda, betimleyen bir öznenin önündeki bir imge olarak anlaşıldı. Aslında antik zamanlar ve ortaçağlarda dünya hiçbir şekilde bir imge olarak anlaşılmadığından, "modern dünya görüşü" deyişi bir laf kalabalığıdır; "Dünya görüşü bir erken ortaçağınkinden modern bir dünya görüşüne doğru değişiklik geçirmez, modern çağın özünü ayırt eden şey daha ziyade dünyanın resme dönüşmesi olgusudur."[8]

Fotoğrafçılık, Heidegger'in yorumladığı şekliyle modern metafiziğin paradigmatik[a] dışavurumu olup modern insanların dünyalarını bir imgeye dönüştürdükleri en önemli kaynaklardan biridir. Fotoğraf makinesi başka her aletten daha fazla insani özneye bir gerçeklik *resmi* sağlar ve fotoğrafik imge, başka herhangi bir imgeden daha fazla *nesnellik* tarafından karakterize edilir. Fotoğrafik resim yalnızca varlıkların kusursuz bir betimlemesini sunmakla kalmaz, aynı zamanda bizim için onların varlığına anında kesinlik kazandırır.

Fotoğrafçılığın tarihinde, onu resim sanatı gibi başka röprodüksiyon şekillerinden temelli ayıran bu karakteristik özelliklerin tekrar tekrar altı çizildi. André Bazin'in *The Ontology of the Photographic Image*'ından [Fotoğrafik İmgenin Ontolojisi] yaptığımız aşağıdaki alıntı, fotoğrafçılık kuramındaki bu hâkim gelenek açısından tipiktir:

> Fotoğrafçılığın nesnel doğası, tüm diğer resim yapma süreçlerinde eksik olan bir güvenilirlik kalitesi kazandırır ona. Eleştirel ruhumu-

a Tipik örnek niteliği taşıyan –ç.n.

zun sunabileceği itirazlara rağmen, kopya edilen, fiili, betimlenen, yani zaman ve uzayda önümüze konulan nesnenin mevcudiyetini kabul etmek zorundayız. Fotoğrafçılık, gerçekliğin onun röprodüksiyonuna aktarımındaki bu erdemden belirli bir avantaj sağlar.[9]

Bundan dolayı, Roland Barthes 60'larda fotoğrafçılığı konu alan yazılarında, fotoğrafçılığı "gerçekliğin mekanik bir benzeri" ve bu sıfatla "kodu olmayan bir mesaj" diye adlandırır[10] ve son kitabı *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*'de, fotoğrafik imgenin "salt düzanlamsal konumu"nu uzun boylu ele alır. Peirce'in terminolojisini kullanarak, fotoğrafik göstergenin esas olarak göndergeye keyfi simgede olduğu gibi bir teamülden ya da görüntüsel göstergede olduğu gibi herhangi bir benzerlikten dolayı bağlı olmadığını, aksine, göndergeyle belirtisel bir ilişki kurduğunu iddia eder. Fotoğraf ve imge nedensel bir şekilde bitişir; bunu bir ayak ile ayak izinin kumda ya da bir ölüm maskesinin ölünün yüzünde bitişmesiyle kıyaslayabiliriz. Fotoğraf, resmi çekilen nesne ya da kişiden yayılan ışık demetinin kimyasal olarak tespit edilmesidir.

> Resim gerçeğe onu görmeden de öykünebilir. Söylem, göndergeleri olduğundan kuşku duyulmayan göstergeleri bir araya getirir; ancak bu göndergeler birer "himera" [hayal] olabilir, çoğunlukla da öyledir. Bu öykünmelerin tersine, fotoğrafta *o nesnenin orada bulunmuş olduğunu* asla yadsıyamam [...] Fotoğrafta kastettiğim ne sanattır, ne de iletişim; fotoğrafın temel kuralı olan göndermedir.[11]

Roger Scruton *In the Eye of the Camera*'da [Fotoğraf Makinesinin Gözünde], bütünüyle farklı bir gelenekten benzer bir sonuca ulaşır:

> Bir fotoğraf bir şeyin fotoğrafıdır; ama burada ilişki nedenseldir, ereksel değil. Başka bir deyişle, eğer bir fotoğraf bir öznenin fotoğrafı ise, bundan öznenin var olduğunu anlarız ve eğer x bir insanın bir fotoğrafı ise, belirli bir insan vardır ve x onun fotoğrafıdır. Yine, başka nedenlerle olsa da, öznenin kabaca fotoğrafta göründüğü gi-

bi olduğunu anlarız. İdeal fotoğraf ile öznesi arasındaki ilişkiyi karakterize ederken, insan bir niyeti değil nedensel bir süreci karakterize eder ve kural olarak bile bile yapılan bir eylem söz konusuyken, fotoğrafik ilişkinin zaruri bir parçası değildir bu. İdeal fotoğraf bir görünüş de sağlar, ama görünüş bir niyetin gerçekleşmesi olarak değil, daha ziyade gerçek bir nesnenin nasıl göründüğüne dair bir kayıt olarak ilgi çekicidir.[12]

Gelgelelim, fotoğrafik imgenin mekanik, ereksel olmayan karakteri, insani öznenin fotoğrafçılıkta bir rol oynamadığı anlamına gelmez. Scruton'ın ideal fotoğrafının durumunda bile, kaçınılmaz olarak algılayan bir özneye atıfta bulunan bir betimleme söz konusudur. Heidegger *The Age of the World Picture*'da modern zamanları karakterize eden nesnelliğe, benzer bir radikal öznelliğin eşlik ettiğini daha da vurgular. Eğer gerçeklik bir bütün olarak betimlemeye dönüşürse, o zaman insanlar kendi başlarına varlığın referans noktasına dönüşürler. Böylece bir insan, *subjectum*[a] haline gelir. Bu kavram metafizikte geleneksel olarak her varlığın kendi zeminini bulduğu şeye atıfta bulunur. Bu *subjectum* idea (Platon), öz (Aristoteles) ya da Tanrı (Hıristiyan geleneği) olarak belirlenegeldi. Modern dönemin karakteristik özelliği ise insanoğlunun ilk ve gerçek *subjectum*'a dönüşmesidir:

> Olan, bütünlüğü içinde şimdi öyle bir şekilde ele alınıyor ki, ilkin varlığın içinde oluyor ve varlığın içinde yalnızca insan tarafından, betimleyen ve dile getiren insan tarafından yaratılacak denli yayılmış.[13]

Fotoğrafçılık sayesinde, mikroskopla görülebilecek denli küçük olandan teleskopla görülebilecek denli büyük olana kadar hiçbir şey modern öznenin "gezegenlere özgü emperyalizm"i karşısında güvende değil.[14] Susan Sontag *Fotoğraf Üzerine*'de, bir fotoğrafın aslında kayıtlı bir deneyim olduğunu ve fotoğraf makinesinin, tam bir fetih dürtüsü içindeki bi-

a Lat. Özne –ç.n.

lincin ideal silahı olduğunu yazar. Barthes da *Camera Lucida*'da fotoğrafçılığın saldırgan karakterine dikkati çeker:

> Fotoğraf şiddetlidir: Şiddeti gösterdiği için değil, ama her seferinde görüşü zor kullanarak doldurduğu ve içindeki hiçbir şey reddedilemediği ve dönüştürülemediği için şiddetlidir. (Ona bazen yumuşak dememiz şiddetliliğiyle çelişmez: Pek çoğu şekere de yumuşak der. Oysa benim için şeker şiddetlidir ve ona öyle derim.)[15]

Kuşkusuz bu saldırganlık, fotoğrafçılığın birkaç onyıl içinde tüm Batı kültürünü sömürgeleştirmesine katkıda bulundu.

[Fotoğraf makinesinin] seçkinlerin kullanacağı bir araç olarak icat edilmesinden otuz yıl gibi kısa bir süre sonra fotoğraf, polis dosya kayıtları, savaş muhabirliği, askeri istihbarat, pornografi, ansiklopedi belgeleri, aile albümleri, kartpostallar, antropolojik kayıtlar (çoğu zaman Birleşik Amerika'da Kızılderililer konusunda olduğu gibi soykırımla birlikte), duygusal ahlak dersleri verme, merak giderme adına her yere sızma yolu (yanlış bir adlandırmayla buna "gizli kamera" denir) olarak, estetik etkiler yaratmak, haber röportajcılığı ve vesikalık fotoğraf için kullanılmaya başlandı.[16]

20. yüzyılda resimli dergilerin, ayrıca film ve televizyon gibi fotoğrafçılığa dayanan kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle fotoğrafik imgenin yaygın dağıtımı yeniden hız kazandı. Yazı, kültürümüzdeki seçkin yerini kesinlikle kaybetmediği halde, kültürümüz büyük ölçüde bir imge kültürü haline geldi. Kitle iletişim araçları ve daha yakınlarda giderek çokluortam bilgisayarları vasıtasıyla her gün yüzlerce imgenin bombardımanına uğruyoruz. Modern özne yalnızca pek çok görkemli anlatıya değil, neredeyse sonsuz sayıda fotoğrafik imge ağına da dolanmış durumdadır.

Fotoğrafik Düzanlamın Yananlamlı Yapısökümü

Fotoğrafçılık haklı olarak modern dünya görüşünün paradigmatik dışavurumu şeklinde anılabilir. Ne var ki, aynı zamanda modern dünya görüşünün postmoderne dönüşmesinde can alıcı bir rol oynayan[17] fotoğrafçılığın bu bağlamda çeşitli yönleri ayırt edilebilir. İlk önce, fotoğrafik göster-

genin kodlu olmayan karakteri, fotoğrafın kodlanmasını hâlâ engelleyemez. Erken dönem yazılarında düzanlamı tamamlayıcı yananlam kavramı vasıtasıyla fotoğrafik göstergenin bu ikincil kodlamasının haritasını çıkaran Barthes düzanlamı, bir gösterenden bir gösterilenene doğru bir göndermenin gerçekleştiği bir anlamlandırma süreci olarak kavrar. Sözel dilsel işaretin durumunda, akustik imge ruhsal betimlemenin düzanlamını çıkarır. Önceki altbölümde açıklandığı üzere, fotoğrafik işaret sözel dilsel işaretten ve başka keyfi simgelerden ayrılır, çünkü doğrudan fotoğrafı çekilen nesneye atıfta bulunur.

Gelgelelim, bir varlık olarak fotoğrafik işaret de (düzanlamı çıkarılan objeyle birlikte fotoğrafik imge) daha üst düzendeki bir anlamlandırma içinde gösteren ya da gösterilen olarak rol oynayabilir. Bu durumda bir yananlam doğar ve işaret ikinci, simgesel bir anlam kazanır.[18] Yananlam iki değişik şekilde belirir. Eğer fotoğrafik gösterge bir bütün olarak başka bir gösterge sisteminde bir gösteren olarak işlev görmeye başlarsa –örneğin bir ülke bayrağının fotoğrafı bir gösteren olarak işlev görmeye başlar ve vatanseverliğe gönderme yapma rolü oynarsa–, o zaman, Barthes'a göre, gösterenler söz konusu olduğu sürece retoriğin ve gösterilenlerle ilgili olarak da ideoloji ile mitin alanına gireriz. Fotoğrafik gösterge bütünüyle bir gösterilen olarak işlev görmeye başladığında ise –sözgelimi eğer kuramsal bir söylemde bir bayrağın fotoğrafını tartışırsak– metadilin etki alanına gireriz.

Barthes basın ve reklam fotoğrafçılığıyla ilgili analizlerinde özellikle yananlamsal süreçleri vurgular, çünkü söz konusu süreçler fotoğrafın salt düzanlamsal statüsüne rağmen gerçekliği doğru yansıtmasına imkân tanımaz; bunun yerine fotoğraf gerçekliği çarpıtır, manipüle eder ve hatta belirli bir anlamda yaratır. Özne, kompozisyon ve mercek seçimi, fotoğrafı çekilen nesnenin pozu, üç boyutlu bir gerçekliğin iki boyutluya dönüştürülmesi, fotoğrafın –manşet gibi– dilsel ifadeyle birleştirilmesi ve özellikle basılı fotoğrafın yerleştirildiği bağlam –fotoğraf albümü, gazete, kuramsal söylem, reklam, sergi, cüzdan–... Bütün bunlar bütünüyle fotoğrafik düzanlama ikinci, yananlamsal bir anlam katar. Fotoğrafa eklenen yananlamlar doğal olmayıp daima kültür tarihi tarafından belirlenmiştir:

> Yananlamın kodu sayesinde, fotoğrafın okunması böylece her zaman tarihseldir; okurların onu tıpkı sanki ancak işaretleri öğrenildiğinde anlaşılan gerçek bir dil gibi kabul etmelerine bağlıdır bu.[19]

Yukarıda sözü edilenlerden anlaşılan, nesnel, ereksel olmayan düzanlamın –Scruton'ın ideal fotoğrafı– yalnızca kuramsal bir limit olarak görüldüğü ve asla saflıkla meydana gelmediğidir. Bir fotoğrafta hiçbir zaman tek başına "dikey olarak" fiziksel dünyaya değil, daima "yatay olarak" çeşitli kültürel gösterenler ile gösterilenlere gönderme yapılır. Bununla birlikte, fotoğrafçılık efsanevi ve ideolojik bir iletişim aracı olarak gücünü, yananlamsal süreçlerin her zaman fotoğrafik düzanlamın sahiciliği ya da benimsenmesi üstüne aşılanmasından alır. Bir fotoğrafta –sözgelimi bir tablodan daha iyi bir şekilde– yalan söylemeyi başarıyorsak (tarih alanında fotomontajlar vasıtasıyla yapılan kötü şöhretli Stalinist "düzeltmeler"i aklımızdan geçirebiliriz), bunu onun hep varsayılan nesnelliğine borçluyuz.

Fotoğrafçılıktaki postmodern yön değişikliği, fotoğrafik betimlemenin tasarlanmış karakterinin ve ilgili efsanevi ve ideolojik eylemin giderek (en azından kısmen) fotoğrafçılığın öznesine dönüştürülmesidir. "Politikanın betimlenmesi"nden "betimleme politikası"na bu geçiş, Barthes'ta olduğu gibi, yalnızca fotoğraf kuramı üzerine düşünme sürecinde değil fotoğrafçılığın kendisinde, son onyılda özellikle sanat fotoğrafçılığında da ifadesini buldu.[20]

Fotoğrafçılık esas olarak *mimesis*'e (taklit) karşı bir mücadelenin hâkim olduğu 20. yüzyıl sanatında uzunca bir süre pek de elverişli bir konuma sahip değildi. Fotoğrafçılığa içkin gerçekçilik hesaba katıldığında, bu durum şaşırtıcı değil. 20. yüzyıl resminde, resmin dünyaya açılan bir pencere olduğu fikrinden kopulup tuvalin maddiliği öne çıkarılırken, fotoğrafçılık –John Heartfield ile Man Ray'in dadacı ve gerçeküstü fotomontajları, daha sonra da Rauschenberg'in resim ve fotoğraf tekniklerini bir araya getiren yapıtı gibi bir dizi istisnanın dışında– gerçekçiliğe kuvvetle bağlı kalmayı sürdürdü. Ne var ki 1970'lerde, görsel sanatta nonfigüratif olanın ve soyutlamanın doruğa çıkmasından sonra fotoğrafçılığa yeniden ilgi uyandı ve fotoğrafçılık 80'lerde şaşırtıcı biçimde gerçekçiliğin postmodern yapısö-

kümünde başı çekti. 1988'de *Photography on the Edge* sergisinde belgelenen bu postmodern fotoğrafçılık, 20. yüzyıl resmindeki soyut gelenekten farklı olarak, *mimesis*'i yok etmekten ziyade fotoğrafik göndergenin tasarlanmasındaki çeşitli yolları göstermeye yöneliktir.[21] Bu arada imgenin birkaç fotoğraftan oluşturulmasıyla, negatiflerin kimyasal olarak işlenmesiyle, fotoğrafçılığın başka görsel tekniklerle, metinlerle birleştirilmesiyle, mevcut, çoğu zaman tanınmış imgelerin kamulaştırılması, alıntılanması ve tekrarlanmasıyla, ayrıca gerçekçi olmayan ve gerçeküstü olan konuların sahnelenmesiyle gerçekleşir.[22] Sonuç, fotoğraf sanatını sınırlarına kadar zorlayan modern fotoğrafçılığın düzanlamının bir yapısökümüdür. Gelgelelim en radikal yapısöküm bile bütünüyle fotoğrafik düzanlamın asalağı olduğundan, modern fotoğrafçılık bu sınırları aşmaz.

Fotoğrafik Düzanlamın Reprodüktif Yapısökümü

Fotoğrafik düzanlamı daha radikal bir şekilde zayıf düşüren, fotoğrafik imgenin, diğer görsel betimleme şekillerine kıyasla sahip olduğu özel düzanlamsal konumuna rağmen kendi göndergesine denk düşmeyen bir gösterge olmayı sürdürmesi gibi basit bir olgudur. Her göstergede olduğu gibi fotoğrafik gösterge de bir objeyi yokluğu sayesinde sunar ve fotoğrafçılıkta, bu haberdar olma duygusu tam da nesnelliğinden dolayı bu denli travmatiktir.[23] Göndergenin utanılası yokluğu, bir yanda dikkati düzanlamdan başka yöne çeken yananlamsal süreçlerle, bir yanda da imgenin, betimlenenin yeri ile konumunu giderek artan ölçüde kendisine mal ettiği bir süreçle denetim altına alınır.

Walter Benjamin *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* [Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı] başlıklı ünlü yazısında bu sürecin analizine önemli bir yer ayırıyordu. Benjamin'e göre sanat yapıtının fotoğrafik olarak yeniden üretilebilirliği bir aura kaybına yol açar:

> En mükemmel sanat röprodüksiyonunda bile bir öğe eksiktir: [Sanat yapıtının] zaman ve mekânda hazır bulunması, o sırada bulunduğu yerdeki eşsiz varlığı. Sanat yapıtının bu eşsiz varlığı, var oldu-

ğu zaman boyunca tabi olduğu tarihi belirledi. Yıllar içinde fiziksel bakımdan görmüş olabileceği zararları, ayrıca el değiştirmesi gibi çeşitli değişiklikleri içerir bu. İlkinin izleri ancak kimyasal ya da fiziksel analizlerle açığa çıkar, oysa bir röprodüksiyonda bunu yapmak imkânsızdır; el değiştirmeye gelince, orijinalin durumundan izi sürülmesi gereken bir geleneğe tabidir.[24]

Benjamin'e göre, sanat yapıtlarının toplu röprodüksiyonu, giderek onların yeniden üretilmesinde kopyanın bir ölçüt haline gelmesine yol açar; "Yeniden üretilen yapıt giderek yeniden üretilebilirlik doğrultusunda donatılmış bir sanat yapıtı röprodüksiyonudur." Sonuç olarak artık sanat yapıtını belirleyen, orijinalin kült değeri değil, her ne kadar bu kült değeri kesinlikle tamamen yok olmamış olsa bile, kopyaların teşhir değeridir.[25] Bu değişikliğin kapsamlı etkileri, Benjamin'e göre, söz konusu değişikliğin yalnızca sanatsal röprodüksiyon bakımından meydana gelmediğini, kendi başına modern röprodüksiyon teknolojisinin belirtisi olduğunu fark etmemize kadar bütünüyle aydınlanmaz. Sanat alanının dışında kalan daha çok konu röprodüksiyonlarının teşhir değeri temelinde yargılandığı gibi, bu gelişmenin kaçınılmaz sonucu, eninde sonunda orijinallerden ziyade kopyaların gerçeklik gibi algılanmasıdır.

Daha önce altıncı bölümde değinildiği gibi, Baudrillard modern kitle iletişim araçlarının analizinde bu gelişmenin sonunda nereye varacağını gösterdi. Üç aşamayı birbirinden ayırt eden Baudrillard'a göre ilk aşamada teknik iletişim araçları gerçekliği ikiye katlar, ama buna rağmen betimlemeyi sürdürür.

Ardından bir sonraki aşamaya, Benjamin'in de betimlediği bir orta şekle geçilir; burada objeler önce üretilip sonra yeniden üretilmez, doğrudan röprodüksiyonları gözetilerek üretilir. İnsan ilk aşamanın, orijinalin aşamasının, gitgide resminin lehine ortadan kaybolduğunu gözlemler. Böylece, gerçekliğin karakteristik özellikleri az çok zayıflamaya başlar [...] Son aşama, ki aslında beni en çok bu ilgilendiren bu, artık röprodüksiyondan dahi söz edemeyeceğimiz aşamadır –çünkü hâlâ bir mesajın yayını gündemdedir–, ancak gerçeklikle ilgili her referansın ortadan kaybolduğu

bir aşamadan söz edilebilir. Bu durumda, iletişim araçları artık röprodüksiyon vasıtaları değil, gerçekliğin yok olmasının bir formudur.[26]

Baudrillard bu bağlamda "hipergerçeklik"ten söz eder:

> Bugünün soyutlaması artık haritanın, benzer olanın, aynanın ya da kavramın soyutlaması değil. Simülasyon artık bir bölgenin, gönderme yapılan bir varlığın ya da bir özün simülasyonu değil. Kökeni ya da gerçekliği olmayan bir gerçeğin modellerince üretilen bir hipergerçek o.[27]

Fotoğrafçılığın Sonu ve Auranın Geri Dönüşü

Baudrillard, Körfez Savaşı'ndan kısa süre önce, savaş sırasında ve savaştan sonra *Libération*'da, Körfez Savaşı'nın meydana gelmiyor olduğunu, meydana gelmediğini ve gelmemiş olduğunu iddia eden üç makale yayımladı. Ona göre Körfez Savaşı gerçek bir savaş değil, televizyon ekranında sunulan bir savaş simülasyonuydu; bir "canlı savaş" değil, dikkatle sahnelenmiş bir simülasyon. Baudrillard'ın demecinin kinikliği, bu simülasyonun gerisinde aslında II. Dünya Savaşı'ndan bu yana en büyük bombardımanın vuku bulmasında yatıyordu. CNN'in haberi, gerçekliğin bütünüyle yok olmasını henüz tam anlamıyla başaramadı.

Gelgelelim, Baudrillard'ın kışkırtıcı abartması dijital etki alanında gerçek bir seçenektir. Görünüşe bakılırsa dijital imge, fotoğrafik düzanlamın postmodern yapısökümünü tamamlıyor.[28] Daha önce Mitchell'de gözlemlediğimiz gibi, fotoğrafın ontolojisiyle resminki arasında ne denli radikal bir ayrım varsa, dijital imge de fotoğrafinkinden o denli radikal biçimde ayrılan bir ontolojiye sahip. Dijital imgeleme ve modern dünya görüşüyle ilgili önceki eskizin fonu önünde, Dijksterhuis'e gönderme yaparak, dünya görüşünün dijitalleştirilmesi diye adlandırabileceğimiz iki farklı karakteristik özelliği birbirinden ayırt edebiliriz. Fotoğrafik resmin nesnelliği ve (yalnızca kelime anlamında değil) sabitlenmiş karakteri karşısında dijital imgeyi karakterize eden, sanallığı ve değiştirilebilirliğidir.

Daha önce dijital bir imgenin bir fotoğraf olabileceğini, ama bundan tümüyle emin olamayacağımızı belirttik. Dahası, dijital bir fotoğraf ar-

tık betimlemenin –ikincil bir imge manipülasyonu vuku bulmasa bile– belirtisel bir baskısı değil, analog bir imgenin sayısal bir koda çevrilmesidir. Dijital resim kusursuz bir *analogon*[a] değil, orijinalin dijital bir yeniden tasarımıdır ve ikincil imge manipülasyonunun katkısı arttıkça, dijital fotoğraf giderek fotoğrafik nesnelliğe zarar veren bir konstrüksiyona dönüşür. Bu bağlamda, mesele artık saf fotoğrafik düzanlamın üstünde ikinci, yananlamsal bir anlamlandırma tabakasının meydana gelmesi değil, nihai analizde, bizzat "gönderge"nin konstrüksiyonudur. Yine de, yapay bir şekilde oluşturulan fotoğrafın durumunda fotoğraftan önceki bir nesneye hiçbir gönderme yoktur; eğer var ise de özellikle yatay olarak başka imgelere odaklanmıştır:

> Üretilen ve tüketilen dijital yapılar yalnızca birbirine *gönderme* yapmaz, aslında onlar birbirinden yapılmadır, öyle ki fiziksel dış dünyaya (nispeten az noktada) dijital görüntü yakalama anlarıyla bağlı resimlerarasılığın bire bir aynı labirentlerini oluştururlar.[29]

İşte bu nedenle, dijital bir imge, fotogerçekçi bir izlenim bıraksa bile birçok durumda bir *simulacrum*, orijinali olmayan bir "kopya"dır. Bu, bu arada dijital imgeyi geleneksel fotoğrafçılığın nesnelliğinden ayıran sanallığı üretir.

Bunu göz önüne seren bir tepki, üç beş yıl önce *National Geographic*'in Gize piramitlerinin manipüle edilmiş bir fotoğrafını basmış olduğu duyulduğunda ortaya çıkan şiddetli öfkeydi. Bu, nispeten küçük bir müdahale –piramitler kompozisyon nedenleriyle birbirine biraz daha yakın yerleştirilmişti– olmakla birlikte, derginin editörleri fotoğrafik imgenin nesnelliğine kabul edilemez ve aynı zamanda geriye alınamaz bir zarar vermekle suçlanmışlardı.[30]

Geleneksel fotoğraf gibi dijital imge de tarafsız olmayıp bir dünya görüşünü dışavurur. Nasıl ki geleneksel fotoğrafın nesnelliği modern bilimlerinkinden bağımsız olarak ele alınamaz ise, dijital imgenin sanallığı

a Yun. Bir şeyin benzeri olan şey –ç.n.

da postmodern bilimlerin sanallığından tecrit edilemez. Modern bilimler mimetik iken, yani gerçekliği olduğu gibi betimledikleri varsayılırken, yapay hayat ve yapay fizik gibi yakın zamanda geliştirilen sentetik bilimler sanal bir gerçeklik yaratır. Sentetik dijital fotoğrafçılık gibi, bu yeni bilimler de orijinali olmayan kopyalar gündeme getirir:

> Yapay hayat yeni bir postmodern bilimler kümesinin doğuşunun bir işareti olarak görülmelidir; postmodern diyoruz, çünkü söz konusu bilimlerde bize gerçek bir dünyanın gerçeğe uygun bir imgesini sağlama gibi bir meydan okuma reddedildi ya da küçümsendi ve bunun yerine sanal dünyaların imkân ve imkânsızlıklarını keşfetme görevi üstlenildi. Gereklilik ile olasılık arasında serbestçe gidip gelen bir modal bilimler olayı bu. Bilim olası olanın sanatı haline gelir, çünkü ilginç sorular artık dünyanın nasıl olduğu değil, nasıl olabileceği ve –çeşitli bilgisayar kaynaklarının el altında bulunduğunu varsayarak– başka evrenleri en etkili şekilde nasıl yaratacağımızdır.[31]

Keza, dijital fotoğrafçılığı modal fotoğrafçılık diye adlandırabiliriz. Bu fotoğrafçılık gerçekliği olduğu gibi değil, *olabileceği* haliyle betimler.

Dijital imgenin sanal karakteri ayrıca onun temelinde yatan değişkenlikte ifadesini bulur. Bir fotoğraf kaçınılmaz olarak bir kapanma anı içerirken, dijital imge doğası gereği şekillendirilebilir ve bu sıfatıyla özünde resim ile fotoğraftan farklıdır. Benjamin'e gönderme yapan Mitchell şunu belirtir:

> Eğer mekanik imge röprodüksiyonunda Benjamin'in iddia ettiği gibi kült değerinin yerini teşhir değeri aldı ise, o zaman dijital imgeleme, teşhir değerinin yerine ilaveten yeni tür bir kullanım değerini –girdi değerini, yani bilgisayarın manipüle edeceği kapasiteyi– geçirir.[32]

Bu temel değişkenlikten dolayı imgenin yaratıcısı ile tüketicisi arasındaki geleneksel sınır bulanıklaşır. Bu eğilim Dünyayı Saran Ağ gibi bir

hiper iletişim aracında açıkça görülür; burada gelişigüzel bir imgeyi farenin bir tıklamasıyla indirebilir ve dijital olarak kamuoyuna sunmadan önce manipüle edebilirsiniz. İmgelerin interaktif kullanımı, kullanıcının imgelere bizzat müdahale etme şansının olması anlamında risk altındadır. Orijinalin temelinde yatan çeşitleme ve dönüşümde auranın geri dönüşü gerçekleşir. Bu durum Douglas Davis'i bir "postorijinal orijinal"den söz etmesi için baştan çıkarır: "Ölü olan tekrarlanan kopyadır, orijinal değil."[33]

İmgenin temelinde yatan değişkenlik tarihsel bilince de dokunur. Geçmişin imgeleri ilk ve son defa olmak üzere saptanmamıştır; Orwell'in *1984*'ünde geçmişin ışığında durmadan yeniden yazılan tarih gibi sürekli bir yapısöküm ve yeniden inşaya açıktırlar. İmgenin dönüşümü, artık hazır anıların bir deposu değil, geçmişin anılarının zaman zaman yeniden inşa edildiği bir atölye sayılan yakın dönemin psikolojik bellek modellerinde de dile getiriliyor. Postmodernlik, modernliğin orijinal tekrarında, Freudçu terminolojiyle söylersek "baştan sona ele alınması"yla (*Durcharbeitung*) vuku buluyor. Modernlik dünyaya ayna tutmuş ve onu imgeye dönüştürmüşken, postmodernlik, aynayı sonsuz sayıda dünya resmi üreten bir kaleydoskopa dönüştürür.

Dokuzuncu Bölüm

DİJİTAL DASEIN

Sanal Dünyaların Onto-teknolojisine Dair

Olasılık gerçek olandan üstündür.
Martin Heidegger

Bu kitabın ikinci kısmı, siberuzaydaki odissia'nın bir dizi sanatsal betimlemesine dair bir tartışmayı içeriyordu. Söz konusu betimlemeler, sanat alanındaki çeşitli gelişmelerin siberuzayın teknolojik anlamda ifşa olmasını hem sezinlediğini, hem bununla bağlantılı olduğunu gösteriyordu. Bu yeni bir şey değil. Sanat ile teknoloji binlerce yıllık tarihlerinde daima yakın bir ilişki içindeydi. Yunanlıların *tehni* kelimesini zanaat ve sanat için kullandıklarına ve hem zanaatkâr hem sanatçıya *tehnitis* adını verdiklerine sık sık dikkat çekilmiştir. Zanaatkâr gibi sanatçı da yaratırken belirli aletlere hâkim olmak zorundadır. Tarihöncesinin sanatçısı bile belirli teknik bilgilere (sözgelimi sarı boya maddesinin yakılarak kızıllaşması) bağımlıydı ve mağara duvarlarını kazıyıp renkli figürler resmetmek için usta işi aletler kullanıyordu. Sanat ile teknoloji Yunan kültüründen bu yana giderek ayrı yollar tutturmuş olsa da, modern sanatçı da teknolojik aletlere besbelli tarihöncesi atasından daha az bağımlı değildir. Hatta fotoğrafçılıkla, filmle uğraşan, sintisayzır, sampler[a] ve bilgisayar kullanan günümüz sanatçıları teknolojiye her zamankinden fazla bağımlıdır. Bu, özellikle sanal gerçekliğin durumunda belirgindir; bu alanda, sanal gerçeklik sanatı ile teknolojisinin yeniden bir araya geldiği, özgün kimliklerine döndüğü bile ileri sürüldü.[1] Michael Heim da sanal gerçeklik teknolojisinin eninde sonunda bir sanat formu olduğunu düşünüyor:

a Elektronik müzikte kullanılan ve seslerin dijital olarak üretimini mümkün kılan bir aygıt –ç.n.

Belki de sanal gerçekliğin özü sonunda teknolojide değil sanatta, yüksek sanatta yatıyor. Sanal gerçekliğin nihai vaadi, kontrol etmek veya kaçmak ya da eğlendirmek yahut iletişim kurmaktan ziyade bir dönüşüm yaratmak, gerçeklik bilincimizi yeniden elde etmek olabilir. Yüksek sanatın yapmaya çalıştığı ve tam da sanal gerçeklik yaftasında ima edilen bir şey; söz konusu yafta tüm itirazlara rağmen varlığını sürdürdü ve bu da teknolojik yeniliklerden oluşan bir yüzyılı özetler.[2]

Heim'ın sanat ile teknoloji arasında amaçladığı birleşmenin ontolojik boyutunu açıklığa kavuşturmak için, Heidegger'in *The Origin of the Work of Art*'ta [Sanat Yapıtının Kökeni] *tehni* üzerine söylediklerini hatırlamakta yarar var. Heidegger Yunanlıların zanaat ile sanatı aynı adla anmaları uygulamasına yapılan göndermenin bir yere kadar inandırıcı olduğunu kabul etse de, hemen ardından bu göndermenin yanıltıcı ve yüzeysel olduğunu ekler. Ona göre Yunanca *tehni* ne zanaat, ne sanat anlamına gelir ve günümüzdeki anlamıyla teknik bir ayrıntı olmadığı kesindir. Yunan kültüründe *tehni* bir tür pratik icra değil, daha ziyade bilmenin bir sureti demektir:

> Çünkü Yunanlılar bilmenin doğasının *alithia*'ya, yani varlıkların örtüsünü kaldırmaya dayandığını düşünüyorlardı. *Alithia* tüm davranışları varlıklara doğru yönlendirir ve bu doğrultuda destekler. Yunan tarzında deneyimlenen bilgi olarak *tehni*, bir varlıkları vücuda getirme şeklidir; şöyle ki, kendi başına olan mevcut varlıkları gizlilikten çıkararak ve özellikle görünüşlerini görünür kılarak vücuda getirir; *tehni* hiçbir zaman yapma eylemi anlamına gelmez.[3]

"Varlıkları vücuda getirme"de sanatçının özgünlüğünü ve hakikiliğini kuvvetle vurgulayan modern estetiğin bakış açısından ele alındığında, Heidegger bu ifadesinde sanatçının sanat yapıtının gerçekleşmesindeki katkısını küçümsemiş görünüyor. Gelgelelim, bu doğru olsa da, Heidegger haklı olarak sanat yapıtının modern çağda salt yaratıcı sanatçının vurgulanmasından dolayı modern estetikte büyük ölçüde ihmal edilen bir boyutu-

na, bir sanat yapıtının bir dünyayı açığa vurması olgusuna dikkati çeker. Bir dünyanın bir sanat yapıtı tarafından bu şekilde açığa vurulması, bir tür betimleme olmayıp daha ziyade birtakım şeyleri akla getirir:

> Bir yapı, bir Yunan tapınağı, hiçbir şeyi resmetmez. Yarık kayalı vadinin ortasında öylece durur. Yapı tanrı figürünü kuşatır ve bu saklı halinde onu, açık revaklı giriş vasıtasıyla kutsal alanda öne çıkarır. Tanrı tapınak aracılığıyla tapınakta mevcuttur. Tanrı'nın bu mevcudiyeti, tek başına düşünüldüğünde alanının kutsal bir alan olarak genişliği ve sınır çizgisidir. Ne var ki, tapınak ve alanı yavaş yavaş bir belirsizlikte yok olmaz. İlk önce uyum içinde birleşen tapınak yapısıdır ve aynı zamanda etrafında bütün o patikaları, ayrıca doğum ve ölümün, felaket ve nimetin, zafer ve gözden düşüşün, dayanma gücü ve çöküşün insanoğlunun kaderine şekil verdiği ilişkileri bir araya toplar. Bu açık yakınlık bağlamının her şeye hükmeden enginliği, bu tarihi insanların dünyasıdır.[4]

Sanat ile teknoloji arasında var olan ontolojik "işleyiş"teki çok yakın ilişkiyi kavramak için, bir sanat yapıtının bir dünyayı açığa vurma tarzının teknolojinin değişik sanat dallarında kullanılan öğelerinden yalıtılamayacağı olgusunu dikkate almak gerekir. Heidegger'in değindiği Yunan tapınağı gibi bir mimari yapıtın bir dünyayı açığa vurma tarzı, bunun bir tabloda, bir trajedide, bir dans ya da müzik parçasında vuku bulduğu tarzdan temelde farklıdır. Görsel sanatlardan alınan bir örnek, konuyu aydınlatabilir. Van Gogh'un resminde (Heidegger'in metninde değindiği ikinci bir örnek) bir çift köylü ayakkabısının bir dünyayı açığa vurma tarzı, bunun bir fotoğraf ya da dijital olarak yapaylaştırılmış bir çift ayakkabı imgesinde vuku bulma tarzından temelde farklıdır. Bu üç farklı teknik, harfi harfine üç farklı dünyayı dile getirir ve her biri kendi başına –Heideggerci terminolojiyle– varlığın tarihinde birbirini izleyen üç çağın, yani varlığın değişik şekillerde anlaşılmasının tarihinin parçalarıdır.[5]

Bu bölümde, sanal gerçeklik teknolojisinin bir dünyayı açığa vurmamızı hangi spesifik yoldan mümkün kıldığını araştırmak için, Heideg-

ger'in varlığın (onun tarafından *Dasein* diye anılıyor) insani şekline ilişkin analizini kullanmak istiyorum. Bunu, sanal gerçekliğin teknolojik, ontolojik ve şiirsel boyutlarını ele alarak yapacağım.[6]

SANAL GERÇEKLİK

Bütünüyle teknolojik bir bakış açısından sanal gerçeklik (sanal ortamlar, yapay gerçeklik, sanal uzay, daldıran iletişim araçları[a] ya da siberuzay olarak da biliniyor) basitçe her zaman kullanıcı dostu olan insan-bilgisayar arayüzlerinin en son yan ürünü olarak betimlenebilir.[7] Sanal gerçeklik "kullanıcının davranışına göre gerçek zamanlı olabilen, üç boyutlu, bilgisayarla üretilmiş, simüle edilmiş ortam" olarak tanımlanabilir.[8] Aslında sanal gerçeklik MacIntosh ve Windows işletim sistemlerinin iki boyutlu grafik arayüzünün yerine geçiyor; nitekim iki boyutlu bu iki arayüz de DOS, Unix ve erken dönemin diğer sistemlerinin tek boyutlu komut satırının yerine geçti. DOS söz konusu olduğunda bir dosyayı bilgisayarda "sil" komutunu yazarak silerken ve bir MacIntosh ya da Windows'un durumunda bu dosyanın iki boyutlu tasvirini farenizin yardımıyla iki boyutlu bir çöp sepeti tasvirine sürüklerken, bir sanal gerçeklik arayüzü söz konusu olduğunda dosyanın üç boyutlu bir tasvirini elinize alır ve iskemlenizin yanındaki sanal sepete atarsınız.

Sanal gerçeklik hâlâ emekleme döneminde ve birçok uygulama hâlâ yalnızca yapımcılar ile potansiyel tüketicilerin fantezisinde yer alıyor. Yine de sanal gerçeklik deneyimini meydana getiren üç öğe bugünkü sanal gerçeklik sistemlerinde zaten var. İlk öğe, bilgisayar tarafından yaratılan verilere balıklama *daldırma*'dır. Bir sanal gerçeklik sisteminde kullanıcı, bilgisayarın sunduğu dünyayı (ekrandaki bir ev resminde olduğu gibi) bir pencereden gözlemlemekle kalmaz, bu gerçekliği içeriden de yaşar. Şimdiki sanal gerçeklik sistemlerinde dalma deneyimi çoğu durumda üç boyutlu optik etkiler ve ses yaratmaya yönelik iki göz için paralaks görüntülü, kafaya takılan görüntüleyici aygıtların kullanımıyla yaşatılıyor. Böyle bir kask-

a İng. Immersive media: Seyirciyi mevcut gerçeklikten ayırt edemediği sanal bir dünyaya "daldıran iletişim araçları" anlamına gelen bu terimin, bildiğimiz kadarıyla Türkçede henüz bir karşılığı yok, bu nedenle harfi harfine bir çeviriyle yetindik –ç.n.

la ortalıkta dolanmak pek eğlenceli olmadığından, sanal gerçeklik araştırmasının önemli bir bölümü, duyusal girdiden sorumlu aygıtı ortadan kaldırmanın yollarını bulmayla ilgilidir. Hâlâ deneysel olan sanal gerçeklik sistemlerinde imgeleri doğrudan ağtabakaya yansıtmak için lazer ışığı kullanılıyor; hatta daha deneysel olanlarda, imge ve sesleri (ve belki dokunma ve koklama duyularını da) elektronik olarak uyandırmak için bilgisayarı doğrudan beyne bağlama girişimlerinde bulunuluyor. Sanal gerçeklik sistemleri, daldırma öğesini panoramanın ya da Disneyland Paris'teki StarTours gibi konu parkı atraksiyonlarının eski betimleme suretleriyle paylaşır.

Sanal gerçeklik deneyiminin ikinci öğesi, bilgisayar tarafından hesaplanmış sanal gerçeklik içinde *seyrüsefer*'dir. Seyrüsefer, bilgisayarca üretilmiş ortamda dolaşma yeteneğidir. Geleneksel panoramada ve Disneyland'in StarTours'unda izleyicinin konumu az çok sabitken, sanal gerçeklik söz konusu olduğunda "ziyaretçi" sanal ortamda serbestçe dolaşabilir ve ona değişik perspektiflerden bakabilir. Bunu mümkün kılan, ziyaretçinin giysisi üstündeki (mekanik, ultrasonik, manyetik ya da optik) konum/yönelme takip etme aygıtlarıdır ve bunlar, kullanıcı vücudunu ya da başını hareket ettirince, bilgisayarın neredeyse gerçek zaman içinde çevrenin hangi bölümünü göstereceğini hesaplamasına olanak tanır. Günümüzün sanal gerçeklik sistemlerinde seyrüsefer imkânları, fiili gerçeklikle kıyaslandığında hâlâ son derece yetersizdir. Hem bilgisayarın belleği, hem bellekte mevcut veriye dayanarak hesaplayan işlemcinin hızı, sanal dünyaların bilgi yoğunluğu ve seyrüsefer özgürlüğüne sınırlar koyar. Bu soruna da çözümler arandığını göreceğiz.

Sanal gerçekliğin önceki betimleme tiplerinin hepsine kıyasla belki en yenilikçi öğesi, kullanıcının sanal ortamla *etkileşim* içinde olmasını mümkün kılmasıdır. Kullanıcının, veri eldivenleri ya da veri giysileri türünden girdi aygıtları sayesinde sanal ortamdaki objeleri manipüle edip uygun karşılık alabilmesi demektir bu. Ziyaretçi örneğin ağzına –(henüz) içmeyi beceremeksizin– sanal bir fincan çay götürür. Etkileşim, kullanıcı ile sanal kişilikler arasında yahut daha ziyade sanal kişilikler ile kullanıcının tasviri arasında meydana gelebilir. (Bu "sanal bedenler" ya da beden uzantıları genellikle "avatar" diye adlandırılır.) Birden fazla kullanıcının eşzamanlı olarak

sanal ortama dalması durumunda, söz konusu ortam, avatarlarının da birbiriyle etkileşim içinde olabildiği ortak bir dünya haline gelir. Sözgelimi *Dactyl Nightmare™* adlı popüler *arcade game*'de[a] oyuncular, diğer oyuncuların avatarlarına ateş açarak ve onları vurarak mümkün ölçüde çok puan biriktirmeye çalışırlar. Bunu yaparken, bu avatarları toplayıp aşağı bırakarak öldürmeye çalışan sanal *pterodactyl*'lerin[b] sürekli tehdidi altındadırlar.

İmge ve seslerin neredeyse gerçek zamanlı olarak verilmesi için çok kuvvetli işlemciler ve muazzam bellek kapasitesi gerektiğinden, bugünkü sanal gerçeklik sistemlerinin çoğu özel tasarımlı ve dolayısıyla çok pahalı bağımsız bilgisayarlarda uygulanıyor. Bununla birlikte, sanal gerçeklik ilke olarak bilgisayar ağlarında da uygulanabilir. İlginç örnekler, internette ortaya çıkan ve özel bir üç boyutlu tarayıcıyla[9] ziyaret edilebilen *AlphaWorld* gibi sanal dünyalardır. Her ne kadar bu sanal dünyalarda tam dalma öğesi (hâlâ) eksik olsa da (bu dünyanın sakini o dünyalara yalnızca bilgisayarının "pencere"sinden bakar), söz konusu sanal dünyalar, o dünyanın "sakin"inin avatarının yardımıyla bu ortamda dolaşmasını, sanal malikânesini geliştirmesini ve başka sakinlerle etkileşim halinde olmasını mümkün kılar. Kullanıcılar bu sanal dünyalarda yalnızca önceden tasarlanmış bir ortamı ziyaret etmekle kalmaz, bu ortamın (sezgisel) ortak programlamacısı da olurlar. Altıncı bölümde ele aldığımız, Michael Joyce'un keşfedici ve yapıcı hipermetinler arasında yaptığı ayrımı takip ederek, keşfedici ve yapıcı sanal dünyalar arasında benzer bir ayrıma gidebiliriz.

Sanal gerçeklik teknolojisinin erişime açtığı ortamlar her zaman tümüyle sanal değildir; "gerçek" ortamlarla karıştırılmaları da mümkündür. Sözgelimi genişletilmiş gerçeklik ve televarlık sistemlerinde meydana gelen budur. Genişletilmiş gerçeklik sisteminin bir örneği bir savaş pilotunun kaskıdır; burada çevreyle ve uçuşla ilgili ek bilgiler, sözgelimi bir kızılötesi kameranın imgeleri kaskın içinde görüntülenir. Pilot sanal ve gerçek öğelerin birleştiği çokkatmanlı bir ortamda bulur kendini. Televarlık sistemleri-

a 1970'lerden bu yana ABD ve Avrupa'da oyun salonlarında oyun otomatlarında oynanan video oyunlarına verilen ad; söz konusu oyunların popüler olanları daha sonra bilgisayar oyunu olarak piyasaya sürüldü –ç.n.

b Soyu tükenmiş bir uçan sürüngen –ç.n.

ne gelince, kafaya takılan görüntüleyici aygıtlar ve veri eldivenleri ya da veri giysileri, avatar olarak işlev gören başka bir gerçek mahaldeki bir robota bağlıdır. Kullanıcı uzaktaki ortamı robotun "duyular"ının yardımıyla algılar ve bu mahalde dolaşıp orada bulduğu şeylerle etkileşime girmek için robotun "organlar"ını kullanır. Bu şekilde bir itfaiyeci, içinde oturanları kurtarmak için yanan bir eve sanal olarak girebilir yahut bir bilim insanı sanal olarak Mars'ta yürüyebilir ya da –eğer nanoteknoloji minicik robotlar yaratmamızı mümkün kılarsa– gerekli onarım işini yapmak için insan vücudunun atardamarlarında yolculuk edebilir. Sanal gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik ve televarlık bir dizi yoldan birbiriyle birleştirilebilir. Örneğin Robotics Institute of Carnegie Mellon University'den Hans Moravec, sanal bir "merkezi istasyon"un birçok gerçek mahallin görünümlerine açılan kapılarla kuşatıldığı bir melez sistemin hayalini kuruyor. İnsan istasyonda sanal bir bedende yaşarken, kapılardan birinden dışarı adım attığında simülasyondan sıyrılıp o mahalde bekleyen bir televarlık robotuna bağlanır.[10]

Sanal gerçeklik teknolojisi günümüz gerçekliğinde hâlâ büyük ölçüde bizzat sanal bir teknolojidir. Bir yandan hayal edilen fantastik uygulamalar ile şu anda mevcut olan sanal gerçeklik sistemleri arasında muazzam bir boşluk söz konusudur. (Bu bakımdan sanal gerçeklik biraz komünizme benziyor.) Gelecekte çok parlak gelişmelerin görülmesi ihtimali yüksek olsa da, sanal gerçekliğe ilişkin bazı beklenti ve düşler eksik bir sanal gerçeklik anlayışına dayandığı için asla gerçekleşmeyebilir. Öte yandan sanal gerçeklik, onun eşsiz potansiyellerini henüz kavramıyor göründüğümüz için sanal bir teknolojidir ve hâlâ kendi ayırt edici "gramer"inin arayışı içindedir. Bunu, aynı anda bütün bir alıcı grubuna (radyonun ilkesi) ulaşmak için kullanılabileceği hemen anlaşılmayan telsiz telgrafın durumuyla kıyaslayabiliriz. Şekillenme yıllarında sinemayı da bir düşünebiliriz; ancak kurgunun bulunmasıyla film, onu dünyayı açığa vurmanın benzersiz bir yolu kılan o spesifik gramere kavuştu. Sinemanın ilk günlerindeki gibi –Vertov'un *Kameralı Adam*'ını düşünün– günümüzde de birçok sanatçı sanal gerçekliğin bu ontolojik boyutunu kendi işlerinde araştırıyor.[11]

Sanal gerçekliğin gelecekteki gelişmesini kestiremesek de, mevcut sanal gerçeklik sistemlerinin dünyayı açığa vurma şeklini inceleyerek onun

ontolojik potansiyellerini deneme yollu araştırabiliriz. Bu, sanal gerçekliğin sanatsal bir araç olarak kimi sonuçlarını dikkate almamıza da imkân tanıyacaktır.

Sanal-Olarak-Dünyada-Olmak Sanal-Bir-Dünyada-Olmaya Karşı

Sanal gerçekliğin ontolojisinin analizine geçmeden önce "ontoloji" kelimesinin anlamı üstüne birkaç söz etmeliyim. Bu kelimeyi Heidegger'in *Varlık ve Zaman*'da ortaya koyduğu anlamda kullanıyorum. Ontoloji varlıkların "varlık"ıyla, yani şeylerin bize görünme şekliyle ilgilidir. Heidegger özellikle varlıkların varlığının bu bilincinde olma halinin altını çizmek için, varlığın karakteristik insani suretine göndermede bulunurken insan yerine *Dasein* terimini kullanır. Bu ontoloji fikri, onları açığa vuran insan deneyiminden bağımsız olan tek tek varlıklar (örneğin kayalar, bilgisayarlar, ağaçlar, hayvanlar, insanlar, tanrılar) ile yalnızca bu varlıkların insan tarafından idraki "olan" onların "varlık"ları arasında varlıksal düzeyde bir fark bulunduğunu farz eder.[12] Varlıklar insan *Dasein*'ı için bir anlam taşır, çünkü bu *Dasein* için onlar anlamlı bir toplamın, bir *dünya*'nın parçasıdır. Tren, tren bileti ve kondüktörün düdüğü kapsamlı bir göndergesel alet sisteminin parçalarıdır. Elimdeki metin o öğleden sonra bir meslektaşla yapacağım konuşmaya işaret ederken, Alman treni aynı zamanda yıllar önce Budapeşte'ye yaptığım bir yolculuğu hatırlatır. Varlıklar insani özne tarafından meydana getirilmemiş olmaları anlamında insanın varoluşundan bağımsız oldukları halde –ve bu nedenle Heidegger, Husserl'in aksine "yorumcu bir gerçekçi" diye adlandırılabilir–,[13] "varlık"ları bağımsız değildir. İşte bu nedenle Heidegger –en azından *Varlık ve Zaman*'da– insan varoluşunun analizini tüm ontolojilerin (doğa, tarih, sanat vb.) dayandığı temel ontoloji sayar.

Olasılıkla varlıklar ile onların varlığı arasındaki ontolojik farkın bu şekilde aydınlatılması ve geleneksel ontolojinin bu farkı ihmalinden kaynaklanan sorunlara ilişkin analiz, Heidegger'in felsefeye en önemli katkılarıdır. Geleneksel ontolojide varlık esasen bizzat bir varlık olarak algılanıyordu. Varlık, sözgelimi Platon'un felsefesinde iyinin *idea*'sı ya da Hıristiyan geleneğinde Tanrı olarak en yüksek varlık diye düşünülüyordu.

Heidegger bu nedenle bu geleneği "onto-teolojik" olarak adlandırır. İnsan da spesifik, temel karakteristik özellikleri olan bir varlık sayılıyordu. Bu bakış açısının aksine Heidegger insanların oluş şeklinin "nesnel anlamda mevcut" (*Vorhandenes*) olanınki olmadığını savunur. Daha ziyade, insan vardır, bu da *Dasein*'ı karakterize eden özelliğin dünya karşısında açıklık olduğu anlamına gelir. Var olmak demek dünyada olmak demektir. Başka bir deyişle, *Dasein* yalıtılmış *ego* ya da Descartes'ın betimlediği salt tinsel öz değildir, zaten her zaman bedeniyle, ilgisiyle dünyada "var olanlar"la (*Zuhandenes*) ilişki içindedir. Bu bağlamda "dünya" kavramı varlıkların toplamına göndermede bulunan varlıksal bir terim değil, *Dasein* ile onu kuşatan şeyler arasındaki ilişkilerin anlamlı toplamına (ille açıkça olması gerekmez) işaret eden ontolojik bir kavramdır. Bundan dolayı dünya bir özneye karşı olan bir nesne değil, *Dasein*'ın yapıcı bir yönüdür.[14] Benzer bir şekilde başka insanlar da *Dasein*'ın dünyada olmasının bir parçasıdırlar. Dasein daima başkalarıyla birlikte olmaktır (*Mitdasein* yahut *Mitsein*).[15]

İlgili ve bedensel olarak başkalarıyla birlikte dünyada olmanın spesifik bir zamansal yapısı vardır. *Dasein* zaman içinde örneğin bir kaya gibi bulunmaz; hep gelecekteki imkânlara doğru zorlanan bir *proje* anlamında zamansaldır. *Dasein*, Heidegger'in kelimeleriyle, bir *Seinkönnen*, bir olma imkânıdır. Aynı zamanda bu imkânların sayısı sonsuz olmayıp her zaman *Dasein*'ın zaten içinde olduğu durumla, yani varoluşunun *ortaya atılmışlık* ya da kaçınılmaz olgusallığıyla belirlenir. Sözgelimi, doğum yeri ve zamanı bir kimsenin bir zamanlar ve şimdi sahip olduğu imkânları önemli ölçüde tayin eder. Ama bir kimsenin yaptığı ve ömrü boyunca yapacağı seçimler de, kendi hayatını tasarlarken gelecekte sahip olacağı serbestliği büyük ölçüde etkiler. İnsan *Dasein*'ı, kısaca, daima *ortaya atılmış bir imkân* ya da *ortaya atılmış bir proje*'dir.[16]

İnsan *Dasein*'ı spesifik bir uzamsal yapı tarafından da karakterize edilir: *Dasein*'ın uzamsallığı basitçe, taşlar arasında bir taş gibi, başka varlıkların arasındaki nesnel bir alan dahilinde bir yere sahip olma şeklinde kavranamaz; ne de eldeki bir aletin varlığıyla kıyaslanabilir. *Dasein*'ın uzamsallığı daha ziyade, dünyada karşılaştıklarıyla ilgili-samimi bir temas anlamında bir dünyada olma meselesidir:

> Genellikle varlıklar *Dasein* tarafından uzaklıkları içinde keşfedildiğinden, iç dünyanın varlıkları arasındaki "mesafeler" ve aralıklar başka şeylerle ilişkilerine göre erişilir olur.[17]

Heidegger'in temel ontoloji perspektifine göre, doğal bilimlerde algılandığı haliyle nesnel zaman ve alan, *Dasein*'ın ilgili bir şekilde dünyada olmasının zamansal ve uzamsal yapısından türetilir. Aynı şekilde nesne ve özne ayrı varlıklar olarak ancak dünyada olmanın ikincil, kuramsal bir soyutlaması temelinde birbirinden ayırt edilebilir.

Bu bölümde Heidegger'in temel ontoloji, sanal gerçeklik ve siberuzayın ontolojik boyutunu kavrama girişimimizde bize yardımcı olabileceğini savunmak istiyorum. Söz konusu boyut, günlük bedensel deneyimden farklı bir spesifik zamansal ve uzamsal yapıyla birlikte *Dasein*'ın bedensel olarak dünyada olmasının spesifik bir sureti şeklinde kavranabilir. Gelgelelim, *Varlık ve Zaman*'daki analizin bu girişimin önüne iki ciddi engel diktiğini de hemen eklemeliyim. Birincisi, Heidegger bu metinde *Dasein*'ın geçiciliğini vurgulamasına rağmen, görünüşe bakılırsa *Dasein*'ın varoluşsal yapısını, deneyüstü-felsefi gelenekle uyum içinde, dünyada olmanın alternatif suretlerinin bir analizi için yetersiz suretler dışında hemen hemen hiç yer bırakmaksızın, sonsuz bir yapı olarak sunuyor. İkincisi, çekiç gibi aletlerin rolünü kapsamlıca incelediği halde, yedinci bölümde ele aldığım modern (makine) teknolojisiyle güçbela ilgileniyor. Ve 1927'den kalma bu kitap kuşkusuz enformasyon ve iletişim teknolojisini ele almıyor. Heidegger'in ünlü *Kehre*'sinden[a] sonraki yapıtı ile –metafizik geleneğin tamamlanması olarak görülen– modern teknolojinin merkezi bir yer aldığı ve enformasyon teknolojisinin bile sık sık tartışıldığı dönemin önerdiğim analiz için daha iyi bir başlangıç noktası olup olmayacağını merak edebilirsiniz. Bunu merak etmek için fazlasıyla neden var, çünkü Heidegger *Varlık ve Zaman*'dan ziyade, sonraki yapıtında varlık anlayışının zamana bağlılığını (kendi deyişiyle, çağla sınırlı oluşunu)[b] ve böyle-

a Martin Heidegger'in düşünce tarzında *Varlık ve Zaman*'dan sonra oluşan ve kendisinin *Kehre* (dönüş) diye nitelendirdiği dönüşüm –ç.n.

b İng. Epochality –ç.n.

ce *Dasein*'ın dünyada olmasındaki olası yapısal değişiklikleri kabul eder görünüyor. Bununla birlikte sorun, Heidegger'in sonraki yapıtında –başka bir yerde kapsamlı olarak ele aldığım nedenlerden– giderek *Dasein*'ın (*Ge-schick*[a] olarak düşünülen) ortaya atılmışlığını vurgulamaya başlaması ve onun yansıtmacı karakteriyle çok daha az ilgilenmesidir.[18] Ve sanal gerçekliğin üstü kapalı ontolojisini anlamak bakımından tam da bu yönü çok önemlidir. Dolayısıyla gerekli olan, sanal gerçekliğin verimli bir Heideggerci yorumuna ulaşmak, *Varlık ve Zaman*'ın temel ontolojisinin yansıtmacı bakış açısını, sonraki yapıtında karşılaştığımız, dünyada olmanın çağla sınırlı ve teknolojik boyutuna göstereceğimiz eşzamanlı bir ilgiyle birleştirmektir. Dahası, erken dönem yapıtındaki yansıtmacı bakış açısına geri dönerek, Heidegger'in sonraki görüşünde var olan, çoğu zaman gereksiz yere aşağılayıcı karakteri de değiştirebiliriz.

O halde önerdiğim şey, başka bir deyişle, *Dasein*'ın sanal bir dünyada olmasının değişik yapısal yönlerinin fenomenolojik bir betimlemesi ve yorumudur. Böyle bir analizde sanal bir dünyada olmanın spesifik uzamsal ve zamansal yapısı incelenmeli, sanal somutlanma ve sanal birlikte olma gibi konular ele alınmalıdır.[19] Bu bölümde sanal gerçeklikte sanat yapıtlarının dünyaları açığa vurma şeklini aydınlatmak niyetinde olduğumdan, başlıca "dünya" öğesi üzerinde odaklanacak ve başka yönler hakkında yalnızca bu öğeyi hesaba katarak not düşeceğim.

Sanal gerçekliğin *Dasein*'ın dünyada olmasını etkileme şekliyle ilgili olarak *Varlık ve Zaman*'ın yirmi üçüncü altbölümü bize verimli bir ipucu verir. Dünyada olmanın uzamsal boyutunu tartışma bağlamında Heidegger, *Dasein*'ın "temel bir yakınlık eğilimi" (*eine wesenhafte Tendenz auf Nähe)* tarafından karakterize edildiğini vurgular ve ardından şöyle der:

Bugün az çok katılmak zorunda kaldığımız, gittikçe artan her türlü hız, uzaklıkları aşmaya itiyor bizi. Örneğin "radyo" ile *Dasein*, günümüzde "dünya"nın uzaklığının yok olmasına yol açıyor; söz konusu durum dünyanın günlük çevresini genişlettiğinden (*Erweiterung*) bunun *Dasein* için taşıdığı anlam kestirilemiyor.[20]

a Alm. Kader –ç.n.

Heidegger'in sonraki baskılarda –ve metindeki başka değişikliklerde yaptığı gibi bu "düzeltme"yi anmaksızın– "genişleme" kelimesinden sonra "ve yıkım" (*und Zestörung*) diye eklemesi dikkat çekicidir. Söz konusu yıkım *Varlık ve Zaman*'daki analizin bir sonucu olmadığından gariptir bu. Telefondan duyduğumuz bir sesi etrafımızdaki insanların seslerinden daha yakınmış gibi algılayabiliriz. Bu teknolojik "uzaklığı yok etme", sanal gerçekliğin durumunda daha bile belirgin olabilir. Kuşkusuz, bu süreç sırasında kimi şeyler kaybolur da; sözgelimi sanal dokunma gerçek dokunmadan hâlâ çok uzakken, telefon insanların dokunmasına izin vermez, ama bundan hemen (görünüşe bakılırsa mutlak standart sayılan) günlük deneyimin radyo ve başka televarlık formları tarafından mahvedildiği sonucu çıkarılmamalıdır. Gelgelelim, Heidegger'in yerinde bir gözlemiyle, televarlık teknolojilerinin vurucu etkisini abartmak pek mümkün değildir.

Ağ içinde kullanılan sanal gerçeklik ve televarlık teknolojisi, varlıksal düzeyde, radyo ve telefon gibi kökleri çok eskilere giden bir küreselleşme sürecinin parçasıdır. Yeryüzü yüzeyinin spesifik özelliklerinden ve *Homo sapiens*'in hareketliliğinden dolayı, insanların, fikirlerin ve malların küresel yer değiştirmesi insanlık denli eskidir. Ontolojik bir bakış açısından, bu küreselleşme sürecinin eninde sonunda *Dasein*'ın yakınlığa ve uzaklığı yok etmeye duyduğu eğilime dayandığını ekleyebiliriz.[21] Ne var ki, bu süreçte modern teknoloji çağında göze çarpan bir hızlanma ve radikalleşme görülür. Kültür antropoloğu Van Binsbergen'in belirttiği üzere:

> Mesajlarımız elektronik iletişim araçları kullanılarak yerkürenin bir ucundan öbür ucuna ışık hızıyla gönderildiğinde, bu nedenle fiili iletişim için fiziksel yer değişikliğine pek gerek kalmadığında, yine de böyle bir yer değişikliği dünyanın herhangi bir köşesinden herhangi bir köşesine bir iki gün içinde gerçekleştirilebildiğinde, ayrıca imalat ve dağıtım teknolojisi, aynı objelerin kullanıldığı aynı maddi ortam yeryüzünün herhangi bir yerinde istendiği gibi yaratılıp tedarik edilecek düzeye geldiğinde, o durumda zaman ve uzayın sosyal sürece zorla kabul ettirdiği ücretleri neredeyse sıfıra indirmiş oluruz.[22]

Can alıcı nokta, ontolojinin *Dasein*'ın varlıksal karakteristik özellikleri üzerinde temellenmesidir. Şimdi eğer söz konusu varlıksal özellikler enformasyon ve iletişim teknolojisinden radikal olarak etkileniyorsa, bu, ontolojik sonuçlara yol açmaksızın gerçekleşemez. Bunu önce "sanal gerçeklik" teriminin her iki öğesini, "gerçeklik" fikrinden başlayıp yakın bir incelemeye tabi tutarak açıklayayım. Daha önce belirtildiği gibi, Heidegger geleneksel ontolojiyi, dünyayı ve varlığı dünya içi varlıkların perspektifinden kavradığı için eleştirir. Varlık, Descartes'tan bu yana modern ontolojide bir öz ve dünya, nesnel olarak mevcut şeylerin bir bütünü (*vorhandender Dingzusammenhang (res)*) olarak düşünüldü; ancak, temel ontolojinin perspektifinden (varlıklardan farklı olarak) "varlık" bizim idrakimize bağlıdır; bu da gerçekliğin (dünyamızdaki gerçek şeyin değil) bizim umursayarak dünyada olmamıza bağlı olması demektir.[23] Varlığın yorumundaki değişik uygulamalar doğanın farklı yönlerini ifşa eder. Heidegger *The Age of the World Picture*'da bunu Yunan doğal bilimleri ile modern doğal bilimler arasındaki farka dikkati çekerek örnekler:

> Yunan bilimi hiçbir zaman hatasız değildi, tam da özüne bağlı kaldığı için hatasız olamazdı ve olması gerekmezdi. Bu nedenle modern bilimin antikçağınkinden daha hatasız olduğunu varsaymak herhangi bir şekilde anlamlı değil. Ne de Galileo'nun serbest düşen cisimler doktrininin doğru olduğunu ve Aristoteles'in hafif cisimler yukarıya çıkmaya çalışır diyen öğretisinin yanlış olduğunu söyleyebiliriz; çünkü Yunanlıların cismin özü ve yeri ile ikisinin arasındaki ilişki anlayışı, yaratıkların farklı bir yorumuna dayanır ve dolayısıyla doğal olayları benzer bir farklı görmeye ve sorgulamaya şartlandırır.[24]

Önceki bölümde doğanın enformasyonal bilimler tarafından nasıl görüldüğü ve sorgulandığı sorusuna bir ilk yanıt vermeye çalıştım. Teknolojik uygulama perspektifinden burada soru, *Dasein* sanal gerçekliğin içinde olduğunda gerçekliğin nasıl açığa vurulduğudur.

Bunu yanıtlamak için "sanal gerçeklik" teriminin diğer bileşeni olan sanallık kavramı üzerinde yoğunlaşmalıyız. Bu terimin etimolojisi, bu yeni

teknoloji için başka adayların arasında neden özellikle bu yaftanın yapışıp kaldığına dair önemli bir ipucu sunar. "Sanal" ve "sanallık" kelimeleri Latince *virtualis*'ten türemedir. Besbelli klasik Latincedeki *virtus* kelimesinden esinlenilmekle birlikte, orada mevcut olmayan bu kelimeler kısmen Aristoteles'in yapıtlarının Arapça versiyonları yoluyla onun Yunanca *dinamis* ("potansiyel, güç, kare") kavramının Latinceye çevrilmesi gerektiğinde icat edilen geç ortaçağ kelimeleriydi.[25] Aristotelesçi felsefenin çöküşünden sonra bu kavramlar genişleyen fizik alanında sığınak buldu ve 1700'lerde optikte "sanal imge" (aynadaki bir imgede görülen, aslında var olmayan, ama görünüşe bakılırsa objeyi, aynanın yüzeyini ve gözümüzü birleştiren kırılan ışık demetlerinin sonunda gözlemlediğimiz salt aldatıcı tasvirler) kuramında yerleşik kavramlara dönüştü. Bu kavramlar bir yüzyıl sonra mekanikte sanal hız, sanal moment ve sanal kuvvetler ile ilgili kuramlarda yerleşti. Burada kavram Aristotelesçi kökenine yakınlığını korur ve aslında mevcut olmayan, ama gerçeğe dönüşme olasılığına sahip varlıklara atıfta bulunur.

Sanal gerçeklikle ilgili hâkim söylemde "sanal"ın anlamı genellikle kavramın optik yananlamına doğru yönelir. Sözgelimi Heim, sanal gerçekliği "aslında gerçek olan, ama olgusal olmayan bir olay ya da varlık" diye tanımlar ve şöyle ekler:

> Herhangi bir simülasyonun aslında gerçek olmayan bir şeyi gerçek gibi göstermesinin bir anlamı var. *The Virtuality* [Sanallık] oyununda, duyularımızda üzerimize doğru gelen "aslında gerçek olmayan"... "varlıklar"...varmış "etki"si yaratmak için sanal gerçeklik kaskı, eldiven ve bilgisayar canlandırması kullanılır.[26]

Heim'ın sözü, sanal gerçekliği salt yanılsama olarak algılayamayacağımızı gösterir. Bir uçuş simulatöründe yaşadığımız bedensel ve zihinsel duyumlar gerçek bir uçuş sırasındakilerden güçbela ayırt edilebilir.[27]

Aynı şekilde, şu anda internette ortaya çıkan *Alphaworld* gibi sanal topluluklar, sakinlerin etkileşim ve iletişimini mümkün kıldıkları anlamda gerçek topluluklardır.[28] Sanal gerçeklik içinde birine duyulan sevgi ya da nefret, gerçek hayattakinden daha az yoğun değildir. Elbette, bir avatarla bir

aşk ilişkisinin, bir uçuş simulatöründeki sanal bir uçak kazasının ya da *Dactyl Nightmare™* gibi bir oyundaki ölümcül bir düşüşün gerçek bir aşk ilişkisinden, gerçek bir uçak kazasından ve gerçek bir düşüşten bir hayli farklı olduğu şeklinde karşı çıkılabilir bu fikre, çünkü örneğin bir oyunda defalarca ölebiliriz. Kuşkusuz, doğrudur bu; ama sanal dünya, topluluk ve olayların bütünüyle kurmaca olduğu anlamına gelmez, onların da kendilerine ait bir gerçekliği vardır. Sanal gerçekliği resim ya da film gibi daha eski betimleme şekillerinden ayırt eden, betimlemenin ötesindeki gerçek bir dünyaya atıfta bulunmasından ziyade farklı tipte bir dünyada olmayı kurmasıdır. Burada soru, sanal bir dünyadaki *Dasein*'ın gerçek bir dünya deneyimi olup olmadığı değil, bu sanal dünya deneyiminin günlük dünyanınkinden nasıl farklı olduğu ve bu deneyimlerin birbiriyle nasıl bir ilişki içinde bulunduğudur. Bu soruları yanıtlamak için yalnızca sanal ve gerçek dünyalar arasındaki farkları değil, *Dasein*'ın her iki durumda ne şekilde farklı olduğunu görmek de önemlidir. Varoluşsal olarak görünüşünü değiştirmek, cinsiyet ve etnik geçmişle oynamak, televarlık olmak, sihirli güçleri elinde bulundurmak ya da tekrar tekrar dirilmek ne anlama gelir?[29] Hâlâ *aynı mıyız?*

Belki sanal gerçekliğin örtülü ontolojisini, önceki bölümde tartışılan Baudrillard'ın betimlemesinin yapısökümüyle kıyaslayarak aydınlatabilirim. Baudrillard'ın gösterge sistemlerinin postmodern kültürde artık gerçekliğe gönderme yapmadığı iddiası, sanal gerçekliğin sanallığını belli ölçüde aydınlatır. Baudrillard simülasyonla ilgili olarak onun gerçeğin orijinalsiz bir modeli olduğunu belirttiğinde, bu yargı da kolayca sanal gerçeklik sistemlerine tatbik edilebilir; bu modellerin hiçbir gerçekliğe sahip olmadığını ya da hatta gerçekliğin ortadan kaybolmasına izin verdiğini söylediğinde ise, bir tür *ontolojik nostalji*'nin kurbanı olmuş görünür. Söz konusu nostalji tuhaf bir şekilde en azından Platon'dan bu yana geleneksel ontolojiyi karakterize eden gerçeklik ile yanılsama arasındaki hiyerarşik ayrımı sürdürür. Sanal gerçekliği, Baudrillard'dan farklı olarak, gerçekliğin yok olmasının bir şekli olarak değil, daha ziyade başka tip bir gerçekliğin açığa vurulması şeklinde algılamalıyız.

Sanal gerçekliğin kurucularından Jaron Lanier, sanal gerçekliği iletişimin postsimgesel bir sureti diye adlandırırken sanırım tam da bu me-

seleyi hedef alıyor. Simon Perry, Lanier'in, sanal gerçeklik içinde bir fincan çayın hâlâ insanın gerçekten içemediği bir fincan gerçek çayın betimlemesi olduğu olgusunu gözden kaçırmasına haklı olarak itiraz eder, ama yine de Lanier'in demek istediğini anlamaz; çünkü siberuzaydaki *Dasein* için sanal çay fincanı başlıca (bir Platoncu için bir fincan çayın bir fincan çay *idea*'sının kopyası olması tarzında) sanal dünyanın öteki yanındaki bir dünyada var olan bir şeyin betimlemesi değil, onun umursayarak bir sanal dünyada olmasının parçası olan bir şeydir. Görünüşe bakılırsa William W. Armstrong da, siberuzayda mekân ile varlık arasındaki ilişkiye dair Heidegger'den esinlendiği analizinde, sanal varlıkların bu "el altında olma"sını (*Zuhandenheit*) gözden kaçırıyor:

> Bilgisayarın bir mahal olarak işlev gördüğü ve bu niteliğiyle bir bölge açtığı doğrudur, dilerseniz bunu bir uzay olarak da adlandırabilirsiniz; ama hiçbir şeyin bulunmadığı, açılacak yeni mahallerin olmadığı, gerçek ilişkilerin başlatılıp başkalarının önünde gösterilmediği, yalnızca imgelerin, geride bırakılan mahallere ilişkin düşüncelerin ve ve referansların olduğu bir uzay.[30]

"Aktif dünyalar"dan (*Active Worlds*) birine yerleşen ve orada sanal evlerden birini inşa edenler kendilerine gerçekten bir yer açıyor ve diğer sakinlerle ilişkilere giriyorlar. Bu mahaller ile ilişkiler farklıdır, ama daha az gerçek değildir.

Dasein'ın umursayarak sanal bir dünyada olmasının doğasını daha derinden kavramak için "sanal" kelimesinin yukarıda değinilen, imkân yananlamını içeren ikinci anlamı üzerinde durmalıyız.[31] Heidegger'in temel ontolojisini kısa ve öz olarak sergilerken, *Dasein*'ın meydana gelmiş bir varlık değil, bir *Seinkönnen*, bir böyle ya da şöyle olma olasılığı şeklinde görülmesi gerektiğine işaret ettim. Sanal gerçekliğin ontolojisine ilişkin yukarıdaki analizi hesaba katarak, *Dasein*'ın bu olasılığının sanal gerçeklikte radikalleştiğini ve dünyasında karşılaştığı başka varlıklara aktarıldığını söyleyebiliriz. Varlıklar sanal bir dünya içinde *Dasein*'ın bir projesine göre programlanabilir. Burada, sanal bir dünyaya giren *Dasein*'ın ille de bu dünyanın

programcısı olması gerekmediği iddiasıyla karşı çıkılabilir. Bu doğrudur. Burada keşfedici ve yapıcı sanal dünyalar arasındaki ayrımı tekrarlamak yararlı olur. İlk durumda, örneğin daha önce değinilen *Dactyl Nightmare™* oyununda sanal bir dünya dahilinde dolaşabilir ve etkileşim halinde olabiliriz, ama bu ancak üreticilerin önceden belirledikleri imkânlara göre gerçekleşir. Oysa *AlphaWorld* gibi yapıcı bir sanal gerçeklikte *Dasein* kendi sanal dünyasının programcısı haline gelir. Burada geleneksel ontolojide Heidegger tarafından eleştirilen durumun dikkat çekici bir şekilde tersine döndüğünü görürürüz. Bu ontolojide (insani) varlık (hatalı olarak) sanki nesnel bir mevcudiyetmiş gibi algılanırken, şimdi de insani olmayan varlıklar (şimdilik yine hatalı olarak)[32] sanki yansıtmacı bir karaktere sahipmiş gibi algılanıyor. Kısa ve öz söyleyecek olursak: Geleneksel ontolojide insan bir taş gibi düşünülürken, enformasyon teknolojisi çağında "silikon"un insani özellikleri olduğu varsayılıyor. Bu yalnızca sanal dünyalardaki varlıklar için geçerli olmakla kalmıyor, etrafımızda rastladığımız varlıkları da etkiliyor. Dünya görüşünün enformatizasyonunun analizini yaptığım yedinci bölümde, enformasyoncu dünya görüşünün her şeyi programlanabilir varlıklar olarak gördüğünü belirttim. Mekanik teknoloji (Heidegger daha sonra başlıca bunun üzerinde yoğunlaşır) insanlığın yararı için varlıkların denetimini ve kullanımını hedef alırken, enformasyon bilimleri daha temel bir düzeyde yeni varlıklar yaratmayı amaçlar. Bu bilimler dünyayı bir sanal imkânlar sahasına dönüştürür. Varlıklara manipüle edilebilir enformasyon olarak bakılır.

Sanal gerçekliğin modern çağdaki kontrol isteğinin nihai doruğu olacağı anlamına mı geliyor bu? Bir bakıma, evet. Bilgisayar tarafından üretilmiş bir ortam olarak sanal gerçeklik, harfi harfine, Heidegger'in sözünü ettiği modern hesapçı düşünme tarzının nihai sonucudur. Hesapçı düşünmede varlıklar yalnızca kullanılabilir ve elde edilebilir objeler olarak görülür. Modern, mekanik teknoloji, Heidegger'e göre sanat ve zanaatta eski *tehni*'nin olduğu tarzda bir açığa vurma yöntemidir, ama doğanın (*fisis*) görünür kılındığı eski teknolojiden farklı olarak modern teknoloji doğanın görünmesi *talep*'inden ibarettir. Bu açıdan bakıldığında dijital etki alanı, modern teknolojinin her şeyi kontrol edilebilir bir dosyaya dönüştürme

dürtüsünün nihai ifadesidir.[33] *Dasein*, görünüşe bakılırsa "ortaya atılmış" bir projeden, giderek ortaya atılmış bir "proje"ye dönüşüyor.

Çekici bir düşünce gibi geliyor bu. Vilem Flusser de enformasyon teknolojisi sayesinde neler olduğunu coşkuyla şöyle anlatıyor:

> Sözde bir gerçekliğin zorbalığından kendimizi kurtarmaya başlıyoruz. Bir özne olarak nesnel gerçekliğin üstesinden gelmek için ona köle gibi bir tutumla yaklaşmamızın yerini, bu imkânlardan bazılarını isteyerek gerçekleştirmek için içimizdeki ve dışımızdaki imkânların alanlarına müdahale etmek gibi yeni bir tutum almalıdır. Bu açıdan bakıldığında yeni teknoloji, kendimizi bir öznellik düzeyinden bir yansıtmacılık düzeyine yükseltmeye başladığımız anlamına geliyor. İnsanlığın ikinci bir doğuşuyla, ikinci bir *Homo erectus*'la karşı karşıyayız. Ve onu bile bile gerekliliğe dönüştürmek için talihiyle oynayan bu *Homo erectus*, *Homo ludens* diye adlandırılabilir.[34]

Bu durum umut verici görünebilir, ama öykünün yalnızca bir parçasıdır. Siberuzaydaki *Dasein*'ın, canının çektiği gibi dünyalarını yaratıp yöneten her yerde hazır ve nazır, her şeyi bilen ve her şeye gücü yeten bir tanrısal varlık olmadığını, siberuzayda bile "ortaya atılmışlık"ını koruyan sonlu bir varlık olarak kaldığını unutmamalıyız. *Dasein* önceden var olan dünyalara bağımlı kalır. Sanal dünyalarda hayat hâlâ rastlantıların esiridir. Dünya görüşünün enformatizasyonuna ilişkin analizimde, manipülasyon olanağındaki artışa, paradoksal olarak, giderek artan ölçüde planlanan etkilerin ve planlanmamış yan etkilerin önceden bilinemezliğinin eşlik ettiğine işaret ediyordum. Bu önceden bilinemez dünyalarda *Dasein*, hep onunla birlikte bu dünyalarda yaşayanların çoğu kez zıt çıkarlarıyla karşı karşıya kalır. Ve en masum bilgisayar virüsünden tutun en felaket sistem çökmesine kadar bunlar, belki de teknolojinin, *Dasein*'ın bir aleti ve simgesi olmaktan ziyade *Dasein*'ı kendi aleti ve simgesine indirgeyen bir güç olduğu izlenimini verir en azından.[35] Görünüşe göre onto-teoloji [varlık-teolojisi] bir onto-teknolojide [varlık-teknolojisi] son buluyor.

Böylece enformasyon teknolojisi çağı Yunanlıların trajik dünya görüşünü akla getiriyor. Teknolojiyi yaratan ve koruyan olarak dijital *Dasein*, gitgide ve büyük ölçüde özerk hale geliyor görünen bir sürecin sorumlusudur. Görünen o ki, teknolojinin ruhundan doğan postmodern bir trajediye tanıklık ediyoruz. Yoksa Heidegger'in, ihtiyacın had safhada olduğu yerde kurtuluşun da yakın olacağı şeklindeki otoriter beyanı bu durumda da geçerli mi?

Sanatların Teknolojisi İle Teknolojinin Sanatı Arasında

Bu bölümün girişinde Yunanca *tehni* kelimesinin teknoloji ve sanat kelimelerince paylaşılan kökünden ve Michael Heim'in, sanal gerçekliğin bu eski birliği tüm görkemiyle yeniden kurduğu iddiasından söz ettim. Ama sanal gerçeklik dahil, modern, iddialı teknolojinin birçok bakımdan eski, ifşa edici *tehni* ile çatıştığını gördüğümüzde bu iddianın ne anlamı olabilir ki? Ve Heidegger'e göre, varlığı gerçeklik olarak kabul eden ve bu sıfatla eski, dünyayı kuran sanatın adeta karşıtı olan modern sanat, geleneksel ontolojinin önde gelen bir formu değil mi? Heidegger *The Origin of the Work of Art*'ta (1936-1937) hâlâ sanatın dünyayı kurucu potansiyeline övgüler düzerken, daha sonra yazılan sonsözde neredeyse aksi yönde konuşur. Düşünüre göre sanat, metafizikle aynı çöküş modeline sahiptir:

> Gerçeklik nesnelliğe dönüşür. Nesnellik deneyime dönüşür. Olanlardan hangisi gerçek olarak –çünkü dünyayı Batı belirler– kabul görüyorsa, orada güzellik ve gerçeğin özel birleşmesi saklıdır. Batı sanatının doğasının tarihi, gerçeğin doğasının değişmesine denk düşer. Sanatın metafizik kavramının sanatın doğasına ulaştığını varsayarsak, kendi başına güzellik bakımından, deneyim bakımından olduğundan daha anlaşılır değildir bu.[36]

Metafizik sanat fikrini incelediğimizde, bu yargı ilk bakışta kabule şayandır. Batı metafiziğinin geleneğini belirleyen Platon, sanatı ikinci sınıf bir taklit (*mimesis*) olarak görüyordu. En üstte yer alan "iyi *idea*'sı"yla birlikte varlık, en yüce, ebedi varlıkların bir koleksiyonu ve deneysel dünyadaki (oluşum dünyası) varlıklar bu *idea*'ların kusurlu kopyaları olarak algılanır-

ken, sanat yapıtları bu kopyaların kopyalarıdır ve "gerçeğin çok uzağında kalan imgeler sunar."[37] Gelgelelim, Platoncu geleneğin içinde bu mimetik sanat kavramında yavaş yavaş bir dönüşüm meydana geldi. Örneğin Plotinos'un yapıtında, sanat yapıtlarının kusurlu doğal nesnelerin kopyaları olmaktan ziyade *idea*'ların kendilerinin dolaysız ve bu nedenle üstün betimlemeleri olduğu savunulur.[38] Sonuç olarak, sanatçı artık bayağı bir zanaatkâr değil, etkinlikleri bir filozofunkilerle kıyaslanabilecek bir kişi olarak algılanıyordu ve Rönesans'tan bu yana giderek tanrısal niteliklerle donatıldı. Örneğin Leonardo da Vinci, sanatçının yapıtında Tanrı'nın işini yeniden yarattığını özgüvenle savunuyordu. Hatta modern, laikleştirilmiş dünyada, özellikle romantizmle başlayan ve 20. yüzyılın avangard akımlarında devam eden gelenekte sanatçı tümüyle yeni dünyaların yaratıcısı olarak Tanrı'nın terk ettiği yeri alır.[39] Söz konusu gelişme modern sanatın *mimesis*'ten *piisis*'e dönüşmesinde belirgindir. 20. yüzyıl sanatında birçok avangard akım içinde bu, *mimesis* ve gerçekçilikten büsbütün kopmayla sonuçlandı. Modern sanat montaj gibi sanatsal teknikler vasıtasıyla "gerçeği yeniden üretmez, ama dünyaya müdahale etmek, gerçekliği yansıtmak değil de değiştirmek için bir obje tasarlar (kelime dağarcığı toplama, inşa, bitiştirme, birleştirme, ekleme, bileştirme, bağlama, tasarlama, organize etme terimlerini içerir [...]) yahut daha ziyade bir süreci [...] başlatır."[40] Heidegger modern estetikteki belirgin insanmerkezcilik ve öznelliği eleştirse de, *The Origin of the Work of Art*'da geliştirdiği haliyle sanat kavramı bu romantik-modernlik yanlısı sanat kavramıyla temel bir yakınlık gösterir. Heidegger romantiklerden farklı olarak sanatçının rolünü yerli yerine oturtmakla birlikte, Yunan tapınağına dair betimlemesinde zaten onun için de sanat yapıtının bir dünyayı resmetmediğini, o dünyayı bulduğunu gördük. Ama sanal gerçekliğin işi tam da bu değil mi?

Bu açıdan bakıldığında Heim'la görüş birliği içinde olabiliriz. Sanal gerçeklik yalnızca modern teknolojinin değil, dünya kurucu sanat geleneğinin de ürünüdür. Beşinci bölümde söylediğim gibi, enformasyon teknolojisi burada avangard sanatçıların, sanat yapıtının pasif tüketicisini onun ortak üreticisine dönüştürmek yönündeki tutkusunu gerçekleştirir. Ama Resnais'nin *Marienbad*'ı, yönetmenin niyetlerine rağmen seyirci tarafın-

dan farklı yorumlanabilirse de değiştirilemez bir sanat yapıtı olarak kalırken, katılımcılar *Active Worlds* gibi yapıcı sanal dünyalarda dünyanın kurulmasına gerçekten katılırlar. Böyle çokluortamlı dünyalar birçok bakımdan Wagner'in düşlediği *Gesamtkunstwerke*'dir.[41] [a]

Yukarıda belirtilenler göz önüne alındığında, yedinci bölümde modern sanat ile yapay hayat ve yapay zekâ gibi modal bilimler arasındaki benzerlik üstüne söylediklerim daha anlaşılır hale gelir. Orada her iki alanda da *mimesis*'ten *piisis*'e doğru bir dönüşümün meydana geldiğini ifade ettim ve bilimin olasılık sanatına dönüşmekte olduğunu belirten Claus Emmeche'i alıntıladım; ilginç nokta artık dünyanın nasıl olduğu değil, nasıl olabileceği ve verili bilgisayar kaynaklarının niceliğine dayanarak başka evrenleri en etkili şekilde nasıl yaratabileceğimizdi.[42] Öte yandan, önceki mütalaalar sanatın bilimsel bir projeye dönüştüğünü varsaymamıza da izin veriyor. Flusser şöyle diyor:

> Bilimin bir sanat şekli olduğunu kabul ettiğimizde, bilimi aşağılamayız, aksine bilim bütün diğer sanatlar için bir paradigma haline gelir. Her türlü sanatın ancak o zaman, deneysel derilerinden sıyrılıp bilimin kuramsal kesinliğine yakınlaştığında gerçeklik kazandığı, yani gerçekliklerini ürettiği açığa çıkar. [...] Dijitalleştirilmeden dolayı bütün sanat formları kesin bilimsel disiplinler haline gelir ve artık bilimden ayırt edilemez.[43]

Bu anlamda Heim'e katılabilir ve sanal gerçekliğin, klasik Yunan kültüründen bu yana yolları ayrılan sanat ile teknolojiyi gerçekten yeniden birleştirdiğini söyleyebiliriz. Bu gelişmenin bir avantaj sayılıp sayılmaması gerektiği sorusunu yanıtlamak pek kolay değil. Sanal gerçeklik ne kimi sibergurulanın inanmamızı istediği gibi kutsal bir kâse, ne de kimi kötümserlerin düşündüğü gibi "gerçekliğe nihai bir saldırı"dır.[44] Ne var ki, ikinci bölümde de değindiğimiz gibi, sanal gerçekliğin tarafsız bir teknoloji olduğu anlamına gelmez bu. Tüm teknolojiler gibi sanal gerçeklik, varlığı ken-

a Alm. Toplu sanat yapıtları –ç.n.

di tarzında, hem gösterip hem gizleyerek açığa vurur. Ve tıpkı daha önceki tüm teknolojiler gibi, bütün bir yeni imkânlar ve yeni tehlikeler yelpazesini, hiç hayal edilmemiş zevkleri ve fütüristik karabasanlarımızda bile beklenmeyen hüsranları sunar. 21. yüzyılda en büyük sanat yapılarından bazılarının sanal gerçeklik teknolojisine dayanacağını da bekleyebiliriz, ama bu teknoloji aynı zamanda ve çok daha sıklıkla en aptalca *kitsch*'i üretmek için kullanılacak, böylece tüketiciliğimiz artacak ve "varlık olarak unutulmuşluğumuz" da. Bu teknolojiyle ilgili felsefi düşüncelerimizin bu iki seçenek arasındaki farkların bilincinde olmamıza yardımı dokunacağını umut edebiliriz ancak.

DÖRDÜNCÜ AYRIM

HOMO ZAPİENS

Eski kimliğinizi: Tek ad, tek ülke,
tek saat, bunları korumayı beklemeyin
elbette. Çünkü ister tıbbi rekonstrüksiyonla,
ister hayal gücüyle olsun, her yerde
kendinizin çoğaltılmış versiyonları
serpilecek. İdeal, istatiksel, alaycı.
Hoş geldin şizofreninin baharı!
NICOLE STRENGER

Onuncu Bölüm

İNŞA HALİNDE

Anasayfa Çağında Kimlik

Çağımızı karakterize eden devrim, belirsizlik devrimidir, hayatlarımızın tüm cephelerini, özellikle kimlik duygumuzu etkileyen bir belirsizliğin devrimi.

Jean Baudrillard

Ben kimim? Biz kimiz?

Ben kimim? Biz kimiz? Kişisel ve kültürel kimliği ilgilendiren bu düşünce dolu sorular insanın özbilincine sıkı sıkıya bağlı, bu nedenle de olasılıkla insanın kendisi kadar eskidir; ama büyük olasılıkla hiçbir zaman mevcut postmodern kültürümüzdeki kadar ısrarla sorulmamıştırlar. Postmodern insan her zamankinden daha karmaşık ve değişken bir ilişkiler ağına dolanmış durumdadır. Ulaşımda (otomobil trafiği, hava yolculuğu), iletişim araçlarında (televizyon, cep telefonları, internet), ekonomide (küreselleşme, giderek artan ekonomik esneklik ve göç), sosyal ve kişisel hayatta görülen çalkantılı gelişmelerin teşvikiyle, postmodern insanın kimliğine şekil verebileceği etkinliklerin ve oynadığı sosyal rollerin sayısı epeyce arttı. Kişisel kimliğe artık bir olgudan ziyade asla tamamlanmayan bir görev gözüyle bakılıyor. Postmodern toplum ise daha ziyade bireylerin alışverişe çıkarak bir kimlik bulmayı umut ettikleri bir hayat tarzı süpermarketi gibi.

Çeşitli sosyal ve kültürel gelişmeler de kültürel kimliğimize ilişkin sorunun cevabını kolaylaştırmadı. Değişik etnik ve kültürel çevrelerden gelen toplulukların birlikte, yan yana yahut birbirine muhalif bir yaşam sürmesi, kaçınılmaz olarak hem "eski", hem "yeni" yurttaşları kendi kültürel kimlikleri sorusuyla karşı karşıya getirir. Çokkültürlü toplum hakkında muntazaman alevlenen tartışma, bu konuya ilişik önemli sosyal ve politik

soruların da olduğunu gösterir. Kilit sorulardan biri, "kendi" kültürel kimliğimizi korumaya çalışmayı mı, yoksa daha ziyade bütünleşmeyi mi amaçlamamız gerektiğidir. Sosyoekonomik, hukuki ve kültürel bütünleşme süreci, bizi Avrupa düzeyinde ulusal kimlik, ilaveten sosyal örgütler ve hükümetin ulusal mirası korumadaki rolü sorusunu yeniden düşünüp taşınmaya sevk eder. Ekonomik, sosyal ve askeri sistemler ile bilgisayar ağlarının her zamankinden daha yakın ve daha esnek bir şekilde iç içe geçtiği enformasyon toplumundaki küresel gelişme, kültürel kimliğimizle ve olası kültürel çeşitlilik yelpazesiyle ilgili soruların güncelliğini vurgular.[1] Bu soruları hesaba kattığımızda, Baudrillard'la birlikte, bireysel ve kültürel kimliğimizle ilgili belirsizliklerin postmodern hayatı karakterize eden tüm belirsizliklerden en büyükleri olduğunu belirtmek abartılı kaçmaz. Giddens'ın dile getirdiği gibi, bunun bize yüklediği görev "belirsizlik imal etmek"tir.[2]

Kimliğin dönüşümü sürecinde enformasyon ve iletişim teknolojileri (EİT) can alıcı bir rol oynar. EİT yukarıda ana hatları çizilen kimlik sorununu yaratan tek ya da belirleyici etken değilken, diğer teknolojik, sosyoekonomik ve kültürel gelişmelerin meydana geldiği ve aktarıldığı ortam olduğu için son derece önemli bir role sahiptir.[3] Dahası, kişisel ve kültürel kimliğin şekillendiği sosyo-örgütsel yapılar üzerindeki etkisi büyüktür. Bunlar artık bir coğrafyaya bağlı değil ve giderek azalan ölçüde ulusal yasa ve sınırlarla ilgili esnek, interaktif ağlara dönüştü. Kişisel ve kültürel kimliğin yerel ve küresel, özel ve aleni, bilgi üreticiler ve bilgi tüketiciler gibi geleneksel organik antitezleri belirsiz hale geldi ve anlamları da gitgide kayboluyor. Bunun bir sonucu olarak, bireyler ile toplumların kimliği daha dağınık bir karaktere büründü, çünkü EİT nedeniyle bütün dünya insanın günlük sosyal çevresinin bir parçası oldu. McLuhan'ın izinden giderek sık sık "küresel köy" tanımı yapılıyorsa da, bu tabir daha ziyade aralarında çoğu zaman pek az temas olan ayrı ayrı bölgelerin ve gettoların oluşturduğu kaotik bir kütleden söz ettiğimizi yeterince anlatmaz.

Gelgelelim, betimlenen gelişmelerin kişisel ve sosyal hayatın kurulması bakımından önemli sonuçları olduğu açıktır. İster kişisel ilişkileri ve boş zamanı, ister sosyal katılımı, eğitimi, kültürü, işçi sınıfının örgütlenmesini ya da sağlık hizmetlerini ilgilendirsin, kimlikle ilgili soruların önemi gi-

derek artıyor. Dahası, kişisel ve kültürel kimliklerin dönüşümünün kamu arazisi, yurttaşlık ve yurttaşlar ile hükümet arasındaki ilişkiler açısından önemli sonuçları var. Yalnızca mevcut ilişkilerin yeniden düzenlenmesini ilgilendirmiyor bu: Enformasyon ve iletişim ağları çeşitli yeni kimlik, toplum ve hükümet şekillerinin gelişmesi için de verimli bir zemin oluşturuyor.

Burada EİT'nin bu kompleks içinde oynadığı rolün açık olmadığını vurgulamak gerekir. Enformasyon toplumu, basitçe bağlantı kurmaya çalışacağımız yerleşik bir olgu değil. Burada rotası yalnızca teknolojik olanaklarla belirlenmeyen, tek tek yurttaşların, sosyal örgütlerin, iş çevrelerinin ve hükümetlerin toplumsal hedefleri ile politik seçimlerine her zaman bir ölçüde bağımlı olan bir süreçle ilgileniyoruz. EİT, görülmemiş esnekliği sayesinde çeşitlilik gösteren bir dizi hedefe yönelebilir.[4] Bu nedenle enformasyon ve iletişim medyası, postmodern toplumun karmaşık ve çokşekilli kültürel peyzajı içinde kültürel süreklilik sunabilir ve yeni kişisel ve kültürel kimlik formlarının inşası için itici güç olabilir. Tasarım ve kullanıma bağlı olarak EİT hem postmodern kültürü karakterize eden bireyleşme ve küçük küçük parçalara ayrılma sürecini güçlendirebilir, hem de toplumdaki belirli grupların –herhangi bir grubun iyi ya da kötü tanımlandığı anlamına gelmez bu– sosyal ve politik uyumunu teşvik edecek bir vasıta olarak kullanılabilir. Bireyleşme, sosyal tecrit ve yabancılaşma kadar kişisel özgürlüğü de artırabilir. EİT'nin suçlu ve terörist grupların örgütlenmesindeki rolünü dikkate alırsak, artan sosyal ve politik uyumun her zaman arzu edilir olmadığını görürüz.

Bununla birlikte, şu kadarı açıktır: EİT'nin uygulanması konusunda dengeli yargı ve kararlara ulaşmak için, kişisel ve kültürel kimliğin kültürümüzde geçirdiği dönüşümün ve EİT'nin bunda oynadığı rolün içyüzünü daha derinlemesine kavramamız gerekir.

Bu bölümde Dünyayı Saran Ağ'ın (WWW) kişisel ve kültürel kimliklerimizin inşasında oynadığı role daha yakından göz atacağım. Kimlik kavramının kısa bir analizinden sonra, ikinci altbölümde modern kimlik kavramının dönüşümünü ele alacağım. Bunu, modern insan kimliği fikrinde büyük ölçüde ihmal edilen, ama son onyıllarda kimlik kuramlarının pek çok kere en önünde yer alan üç cepheye, sırayla kimliğin bedenselliği,

tarihselliği ve sosyoyapısal karakterine ilişkin bir tartışma izliyor. Son olarak kimliğin düşünsel boyutuyla ilgileneceğim.

Üçüncü altbölümde Ricoeur'ün anlatısal kimlik kuramını çıkış noktası alarak, iletişim araçlarının kimliğin düşünsel inşasında oynadığı can alıcı rolü inceleyeceğim. Bu kurama göre anlatı yalnızca kişisel ve kültürel kimlikleri betimlemede verimli bir mecaz olmakla kalmıyor; aslında insanlar kimliklerini günlük, tarihi ve edebi anlatıların yardımıyla tasarlıyorlar. Bu kimlik kuramı kişisel ve kültürel kimlik üstüne düşünmek için verimli bir çerçeve sunsa da, bana kalırsa geleneksel doğrusal anlatılar karşısında tek yanlı bir yönelim içinde olduğundan, Dünyayı Saran Ağ türünden hiper iletişim araçlarının dolayımladığı postmodern kimlik yapılarını anlamanın bir vasıtası olarak yine de yetersizdir.

Dördüncü altbölümde Ağ'daki "hipermedyasal kendilik"in inşasına odaklanacağım. Bunu altıncı bölümde çokluortamlılığın, interaktifliğin ve sanallığın analizine bağlayacak ve Ağ'ın kimlik inşasıyla ilgili diğer iki karakteristik özelliği –bağlanırlık ve zaman ile uzayın sıkıştırılması– üstünde biraz daha duracağım. Sonuncu altbölümde, bu bölümde tartışılan kişisel ve kültürel kimliğin dönüşümünün arzu edilir olup olmadığı sorusunu daha yakından ele alacağım.

Kişisel ve Kültürel Kimlik

Kişisel ve kültürel kimliğin geç modern ve postmodern kültürdeki dönüşümü, "kimlik" kavramının bu dönemde felsefe, sosyal bilimler ve insan bilimlerinde geçirdiği dönüşümde görülebilir. Bu nedenle, kişisel ve kültürel kimliğin şu anda EİT'nin etkisi altında geçirmekte olduğu dönüşümün içyüzünü kavramak için, bu kavramsal dönüşümle kısaca ilgilenmekte yarar var.

Günlük dildeki birçok kelime gibi "kimlik" de açık bir anlama sahip olmayıp bir dizi anlam ve yananlam içerir. Bu durum, kavramın uzun geçmişiyle, bu dönemde kimlik fenomeninin çeşitli yorumlara uğramasıyla bağlantılıdır. Kelimenin etimolojik kökleri Latince *identitas* kavramında yatar, o da "aynı" anlamına gelen *idem* kavramından türemedir. Kavram, mantıkta sayısal bir birime gönderme yapmak için kullanılır. İnsana uyarlandı-

ğında *kişisel kimlik* kavramı her kişinin kendisiyle olan benzersiz ilişkisini gösterir. Bu mantıksal kimlik ilkesi, bir kimsenin kendisine eşit olduğu ve başka hiç kimseye eşit olmadığı anlamına gelir. Kişisel kimlikle ilgili olarak çoğu zaman fiziksel kimlik ile zihinsel kimlik arasında bir ayrım yapılır, çünkü bir kimsenin hem benzersiz bir bedeni, hem benzersiz bir zihni vardır.

Merriam-Webster Dictionary'ye göre, dilin yaygın kullanımında "kimlik" kavramı bir "teklik" ve "bireysellik" belirtir. Kavram bu antropolojik anlamıyla bireyin *uzamsal* ve *zamansal* sürekliliğine gönderme yapar. Uzamsal süreklilik, fiziksel ve zihinsel kimliğin inşasında kullanılan öğelerin gevşek bir küme değil, bir iç bağ oluşturması olgusunda yatar. Bir kimsenin düşünceleri, eylemleri ve arzuları anlamlı bir şekilde birbirine bağlıdır. Bu bağ –örneğin bunama ya da şizofreni gibi psikolojik hastalıklar nedeniyle– tamamen ya da kısmen kaybolduğunda, sonuç kimliğin parçalanması, hatta yok olmasıdır. Zamansal süreklilik, insanların hayatlarının akışı içinde az çok aynı bedeni korumaları olgusunda yatar ve anılar ile beklentiler sayesinde zihnin bilinçli içerikleri de zaman içinde belirli bir sürekliliğe sahiptir. Eğer bu zamansal bağ –sözgelimi vücudun bir parçasının kaybı, cinsiyet değiştirme ameliyatı, bağımlılık, akut depresyon ya da din değiştirme nedeniyle– koparsa, fiziksel ve zihinsel kimlikte temel değişiklikler görülebilir. Bu bölümün kalan kısmında, EİT'nin kullanımının uzamsal ve zamansal sürekliliğin, dolayısıyla kişisel kimliğin dönüşmesinde ne kadar etkili olabileceği sorusunu ele alacağım.

Kültürel kimlik –bir insan grubunun kimliği– söz konusu olduğunda da uzamsal ve zamansal bir ayrım yapılabilir. Bir kültür, öğelerin gevşek bir kümesi olmayıp belirli bir bağ içerir. Sözgelimi Hollanda'nın kuzey kısmındaki "Kalvinist kültür", dil ve tarihin, davranış modellerinin ve bu kültürün mensuplarınca paylaşılan kurumların meydana getirdiği tutarlı bir varlıktır. Bu geleneklerin ve alışkanlıkların birliği tarihsel bir kararlılık gösterdiği için, burada da zamansal bir sürekliliğin varlığından söz edilebilir. Girişte değindiğim üzere, günümüz kültürünün uzamsal ve zamansal boyutları da EİT'nin etkisi altında kökten değişikliklerden geçiyor görünüyor.

Kimlik kavramının burada anmak istediğim ve daha sonra uzun boylu tartışacağım önemli bir yanı, kimliğin *düşünsel* boyutunu ilgilendiri-

yor. Kişisel ve kültürel kimliğin karakteristik özelliği olan uzamsal ve zamansal sürekliliğin kimin için ortaya çıktığı sorusunu sorduğumuzda bu boyutla karşılaşırız. Kuşkusuz, başka insanlar ya da iletişim araçları bize kişisel ve kültürel bir kimlik atfedebileceği halde (ve bu kendi kimliğimizi deneyimleme şeklimiz üstünde büyük etki yaratabilir), bu kişisel ve kültürel kimliği –yani anlamlı uzamsal ve zamansal bağlantıyı– yaşayan nihai kendilik, biziz. Düşünme becerisi iç gözlemi, derin düşünceyi, bir öz imaja sahip olmayı belirtir. Kendimizi öz betimlemelerle ifade eder ve öz betimlemelerde tanırız. Bir kimsenin dişi, İslamcı ya da patinajcı (ya bir ihtimal her üçü) olması yalnızca fiziksel görünüşü, davranışı, alışkanlıkları ya da fikirleri tarafından belirlenmez, aynı zamanda söz konusu kimsenin *kendini* öyle sayması ve öyle tanımasına bağlıdır. Transseksüellik gibi bir fenomen "nesnel" gerçeklik ile yaşanan gerçekliğin ille de birbirine denk düşmesi gerekmediğini gösterir. EİT'nin kimlik inşasındaki öneminin, kimliğin bu düşünsel boyutuna yakından bağlı olduğunu daha sonra göreceğiz.

Özellikle kimlik konusu son birkaç yüzyılda felsefede ve sosyal bilimlerde büyük dikkat topladı. Şurası şaşırtıcı ki, kimlik kavramının anlamı modern çağın başlangıcından bu yana bir dönüşümden geçti ve söz konusu dönüşüme bakılırken, Batı toplumu ile kültüründe bu dönemde genel olarak gerçekleşen değişiklikler –laikleşme, sanayileşme, tarih bilincinin artması ve günlük gazete, film, radyo, televizyon gibi yeni iletişim araçlarının ve modern EİT'nin gelişmesi– soyutlanamaz.

Modern zamanların başında kimlik tartışmasının genel niteliğini belirleyen Descartes'ın kişisel kimlik fikri insanoğlunun modern görüşü üzerinde etkili oldu ve bu etki günümüze kadar devam etti. Örneğin, gelecek bölümde göreceğimiz gibi, siberuzay ve sanal gerçeklik hakkında geçen onyıllarda geliştirilen kuramların birçoğunda söz konusu etki hâlâ oldukça yaygındır. Daha başından güçlü eleştirilere maruz kalan ve bir dizi alternatif, postmodern kimlik kavramlarıyla sonuçlanan insana ilişkin Kartezyen görüş, kimlik fikrinin dönüşümüyle ilgili tartışmamız için uygun bir çıkış noktası oluşturur.

Descartes 1641'de yayımlanan *Méditations métaphysiques*'de [Metafizik Düşünceler] *ben* ya da *kendilik*'i düşünen bir töz *–(öz)bilinçli bir şey–*

olarak tanımlıyordu.[5] Bu bölümün konusu çerçevesinde, insana bu akılcı bakışın dört karakteristik özelliği önem taşır.

Birincisi, Kartezyen düşünce insani kimliğin yalnızca *bilinçli, akılcı bir zihin*'le bağlantılı olduğunu ima eder. Descartes bilincin yeryüzündeki varoluşumuz sırasında aslında bedene bağlı bulunduğunu ve bu sıfatla fiziksel dünyanın bir parçası olduğunu inkâr etmese de, bilincin bedenden bağımsız var olabileceğine inanır ve Hıristiyan geleneğiyle uyum içinde, düşünen tözü ölümsüz ruhla özdeşleştirir.

Hıristiyanlığın Batı kültüründe hâkim ideoloji konumunu kaybetmesinden sonra bile beden-zihin düalizmi etkisini sürdürdü. Dördüncü bölümde Gibson'ın *Matrix Avcısı*'nı tartışırken, sanal gerçekliğin kendimizi "bedenin hapishanesi"nden kurtarmamızı mümkün kıldığı fikrini ele almıştık. Bu fikrin kimlik tartışması bağlamında özgürleştirici bir yananlamı, sözgelimi EİT'nin insanları beden tarafından belirlenen cinsel ve etnik kimliklerinden özgür kılabileceğini düşünen kimi feministlerce vurgulandı. Ama beden merkezi bir yer işgal etse bile, örneğin hastalık ve sağlığın bedensel yanlarını vurgulayan modern tıbbın temelinde çoğu zaman Kartezyenlerin beden ve zihin düalizmi yer alır.

İkincisi, insani kimliğin yalnızca *bilinç*'le ilişkilendirilmesi, insanın, dünyanın ve başka insanların karşısında dikilen, *kendi içinde kuşatılmış, tecrit edilmiş* bir özne olarak algılandığını ima eder. Bu nedenle, Kartezyen öznenin kimliğinin, öteki olmaması olgusunda yattığı iddia edilebilir. Nihai analizde özerk öznenin temel kesinliği –"Düşünüyorum, öyleyse varım"– yalnızca tekbenci bir kesinliktir. Bu tecrit, özerk özne olarak insana yalnızca kendi aklının rehberlik etmesi gerektiği varsayımında da ifadesini bulur. Kartezyen özne kavramı, bu sıfatla modern çağın liberal insan anlayışındaki temelin bir parçasıdır.

Üçüncüsü, Descartes kişisel kimliği *ebedi bir töz* sayar. Ölümsüz ruh olarak düşünülen kimlik zaman içinde değişmeden var olur. Bu bakımdan, insani özne ne tarihi ne geleceği bilir; dengeli ve iyi tanımlanmış bir kimliğe sahiptir.

Dördüncüsü, Descartes'ın insani kimliği bir *şey* olarak algılaması dikkat çekicidir. Bilinci bir töz olarak tanımlayan Descartes her ne kadar

maddi olmayan bu tözü uzamsal bir boyutun karakterize ettiği maddi nesnelerden ayırt etse de, söz konusu töz diğer türdeki bu tözle zaman içinde kesintisiz bir sürekliliği paylaşır. Bu bakımdan üçüncü ve dördüncü karakteristik özellikler birbirlerinin dolaysız uzantılarıdır.

Kartezyen insani kimlik düşüncesinin bu dört karakteristik özelliği köklü eleştirilere yol açtı. Bu altbölümün kalan kısmında söz konusu eleştirilerin çeşitli yanlarına kısaca göz atacağım.

Kartezyenlerin bedeni ihmal etmeleri daha en baştan sert eleştirileri tahrik etti. Örneğin, ampirik ve materyalist bir bakış açısından, bir *beden* olmaksızın düşünmenin ve bilincin aslında imkânsız olduğu söylenerek ("*Ohne Phosphor keine Gedanken*")[a] Descartes'a tekrar tekrar karşı çıkıldı. Dahası, Descartes bedenselliği soyutlayarak, bedenimizin dünyayla ve diğer insanlarla deneyimlerimizde ve temaslarımızda can alıcı bir rolü olduğunu anlamaktan aciz kalır. Burada "beden" kavramı yalnızca dünyamızda oradan oraya hareket etmemizi mümkün kılan duyuları ve organlarıyla somut, fiziksel bedene değil, aynı zamanda şeyler ile insanların şu ya da bu şekilde bize dokunmalarını sağlayan fiziksel duygulara ve vücutların daima kendilerini belirli bir yer, durum ve bağlamda bulması ve çevrelerindeki şeylerle nedensel bir etkileşim içinde olması olgusuna atıfta bulunur. Üstelik, insanın düşünme tarzı fiziksel deneyimlere yöneliktir; bunu örneğin soyut, maddi olmayan meseleleri betimlemek için düşünme yetisinin mecazlara başvurmasından görebiliriz. Eğer sözgelimi, "önümüzde ya da arkamızda kalan" zamandan söz ediyorsak, zamanı uzaydaki fiziksel durumumuzun bakış açısından kavrarız. Ve bilgisayarlarda dünya çapında depolanan verilerin soyut bütünlüğünü içinde hareket edebildiğimiz bir *siberuzay* olarak belirttiğimizde de fiziksel bir mecaz kullanırız. Bu örnekler istisna değil: Fiziksel varoluş suretimiz tüm düşüncelerimiz ile deneyimlerimizde varsayım olarak mevcut. Bu çok aşikâr olduğundan genellikle vücudumuzun farkında değilizdir:

a Hollanda asıllı Alman fizyoloğu ve maddeci düşünürü Jacob Moleschott'un (1822-1893) ünlü sözü: "Fosfor olmazsa düşünce de olmaz"; burada kastedilen, düşünme sürecinin beyindeki fosforlu bileşenlerin oksitlenmesini içerdiğidir –ç.n.

Şeylere ve insanlara ilişkin gerçeklik duygumuz ve onlarla etkili bir etkileşim içinde olmamız, vücudumuzun arka planda sessizce çalışma tarzına bağlıdır. Vücudumuzun duruma hâkim olması, ne yaptığımız ve ne yapmaya hazır olduğumuz konusunda gerçeklik duygusu edinmemizi sağlar; bu da bize hem gücümüz, hem fiziksel dünyanın tehlikeli gerçekliği karşısındaki savunmasızlığımız hakkında bir fikir verir. Dahası, vücudun dikkatini önemli olana çevirmesi ve ardından bu kavrayışını arka planda ayık durmak için kullanması, giderek daha incelikli durumları daha becerikli bir şekilde algılamamızı mümkün kılar; vücudun ruh hallerine duyarlılığı, ortak sosyal durumumuzu açık hale getirir ve insanlarla, şeylerle ilgilenmeye başlarız; vücudun başka vücutlarla doğrudan karşılaşmaya olumlu yanıt verme eğilimi güven duygumuza temel oluşturur ve böylece kişilerarası dünyamızı ayakta tutar. Vücudumuz bütün bunları o denli zahmetsizce, kapsamlı biçimde ve başarıyla gerçekleştirir ki kimse bunun farkına varmaz. İşte siberuzayda bedensiz yapabileceğimizi düşünmemizin bu denli kolay olmasının nedeni bu ve aslında bunu yapabilmemizin imkânsız olmasının nedeni de.[6]

İnsan hayatında oynadığı temel rolden dolayı beden yalnızca kimliğimizin psikolojik yanları için nispeten güvenilir bir "demirleme yeri" olmayıp, özellikle bu yanların birçoğu, örneğin duyusal algılar, duygular ve karakter özellikleri önemli ölçüde fiziksel olduğu için kimliğimizin ayrılmaz bir parçasını oluşturur. Bununla kimlik ve kişiliğin –çeşitli ırkçı ve cinsiyet ayrımcı kuramların savunduğu üzere– sanki anatomimiz bir kader sorunuymuş gibi spesifik fiziki karakteristik özelliklerine *indirgenebileceği*'nin ima edilmediği açıktır.[7] Böyle bir anlam, insana ilişkin Kartezyen görüşün –kimliğin sonsuz, değişmez bir olgu olduğunu belirten– başka bir sorunlu çıkış noktası tarafından destekleniyor. Ancak paragrafın başındaki saptama, bir dizi feminist yazar tarafından özellikle vurgulandığı gibi, bedenimizin kimliğimizle ayrılmaz biçimde bağlantılı olduğu anlamına gelir.[8]

Sözgelimi Irene de Groot'un bir incelemesi, siberuzayda "bedensiz bir kimliğin" sorunlu olduğunu gösterir.[9] Irene de Groot sırayla erkek, di-

şi ve nötr bir kimliğe bürünerek bir Çoklu Kullanıcı Alanı'na (MUD) katıldığı bir deneyi gerçekleştirdi. Kendini sunduğunda, görünüşe bakılırsa diğerleri hayali bir kimlik (erkek/kadın) seçimini değil, "bedensiz" sunulmayı sorun ettiler. Yine de bu, EİT'nin kimlik üzerindeki derin etkisini azaltmaz. Bazı feminist yazarlara göre, bedenimizle ilişkimizin giderek EİT tarafından dolayımlanması olgusu bedenimizin dönüşüme uğramasına ve beden ile teknoloji arasındaki sınırların belirsizleşmesine yol açar.[10]

Bedenselliğin yapısal rolünün kabulü, kimliğe atfedilen uzamsal sürekliliğin mutlak kılınamayacağını da gösterir. Saf bilinç halinde var olan, kimliğin onun için tamamen şeffaf olduğu Kartezyen özneyle tezat halinde, bizler –somut insanlar– kimliğimizin fiziksel boyutuna doğrudan erişecek durumda değiliz. Bizim *bedenlerimizle* bir olduğumuz doğru; ama aynı zamanda bedenimiz *sahip* olduğumuz, algılamamızdan büyük ölçüde bağımsız işleyen ve çoğu zaman kendi bildiğini okur görünen bir şey. Üstelik, her zaman onun *dışında* olmamız, aramızdaki mesafeyi daha da açıyor.[11] Bedenselliği yukarıda değinilen daha geniş anlamında algıladığımızda, bu erişilmezlik kimliğimizin bilinçdışı, bağlamsal ve ideolojik yanlarına da yayılır. Bunlar bizi kısmen olduğumuz şey kılsa da, hiçbir zaman onların tam anlamıyla bilincinde değiliz. Aşağıda, bedenimizi arkada, *siberuzayda*'ki "kimliklerin serbest etkileşimi" içinde bırakamayacağımızı da savunacağım. Orada da, biz farkında olalım ya da olmayalım, bedenimizin daima algılamamızın arka planı olduğu varsayılır.

Fiziksel olarak konumlanmış kişisel ya da kültürel kimliğin vurgulanması, ikinci sorunsal Kartezyen varsayımı –insan öznelliğinin varsayılan yalıtılmış doğasını– ortaya çıkarır. Başka insanlarla ilişki, fiziksel olarak konumlanmamızın önemli bir yanıdır. Özellikle James, Cooley ve Mead gibi Amerikan pragmatistleri ve sembolik etkileşimciler [interaksiyonistler], 19. yüzyılın sonu ile 20. yüzyılın başında bu *sosyal boyut*'u insan kimliğine yaklaşımlarının özü haline getirdiler.

Bu durumda günlük etkinliklere ve sosyal etkileşimlere katılan somut insan, soyut Kartezyen öznenin karşısına yerleştirilir. Mead, kendiliğin baştan verili bir şey olmadığını, bu sosyal etkileşimlerin bir iç betimlemesi olduğunu vurgular. Kendilik ile sosyal etkileşim birbirinden ayırt edile-

mez. Kendilik "aslında sosyal bir yapı"dır;[12] iletişimsel bir sürecin parçasıdır ve iletişimden önce ya da iletişimin dışında mevcut değildir. Mead'e göre, aslında kendilikten tekil olarak söz edemeyiz:

> Değişik insanlarla bir dizi değişik ilişki yürütürüz. Bir insanın karşısında bir şey, başka birinin karşısında başka bir şeyiz. Kendiliğin, yalnızca kendiliğin kendisiyle ilişkisi için mevcut olan parçalar var. Kendimizi, tanıdıklarımıza göre, her türlü farklı kendiliğe böleriz. Biriyle politika, diğeriyle din üstüne tartışırız. Her türlü farklı sosyal tepkiye karşılık veren her türlü farklı kendilik var. Kendiliğin görünüşünden sorumlu olan, sosyal sürecin kendisidir; bu tip bir deneyimin dışında kendilik olarak orada değildir.[13]

Mead için normal, her günkü kendilik aslında çoklu bir kişiliktir.[14] Daha sonra göreceğimiz üzere, postmodern kimlik inşası ve EİT'nin oynadığı rol bağlamında kendiliğe ilişkin güncelliğini koruyan bu fikir konunun stratejik yönü için de geçerlidir; örneğin hükümetler insanlara hangi kimlikle seslenmek istedikleri sorusunu göz önünde tutarak, postmodern yurttaşın "çoklu kişiliğini" hesaba katmak zorundadır.

Söylenenler göz önüne alındığında, Goffman'ın *The Presentation of Self in Everyday Life* [Kendiliğin Günlük Hayatta Sunumu] adlı yapıtı da ilginçtir. Kendiliğin sosyal inşasına ilişkin görüşü büyük ölçüde James ve Mead'inkilere denk düşen Goffman ilaveten, kendiliğin içinde tasarlandığı etkileşim ve iletişimin ritüel yönlerine özellikle dikkat eder ve bu, kendiliğin inşası sırasındaki iletişimsel süreçleri tanımlarken kullandığı dramaturgi içerikli terminolojide ifade edilir. Goffman insanların etkileşimlerini *perdeler, oyun metinleri, ön sahneler, arka sahneler* ve *gösteriler* gibi terimlerle dile getirir: "Kendiliğin kendisi sahibinden değil, onun eylem sahnesinin bütününden türer."[15]

Goffman sosyal etkileşimlerin –sokaktaki bir selamlaşmadan bir cenaze törenine kadar–, bireysel aktörlerinden kendilerine ait bir hayat sürdürüyor görünen yerleşik olasılıklarını vurgulasa da, sembolik etkileşimciler gibi kendiliğin oynadığı aktif rolün de altını çizer. Kendilik sırf belirlen-

miş rollerle yetinmez; seçimler yapar, diğer aktörler ve izleyicilerle birlikte kendisinin dramatik gerçekleşmesi yönünde faal olarak çalışır. Bu işbirliğini motive eden, büyük ölçüde kendisini ve diğerini utandırmama arzusudur. Kendini sahnelediği teatral gösteriler de kendiliğe, bu sunuşun başkaları üzerinde bıraktığı izlenimi denetlemesi için sayısız fırsatlar verir. Gelgelelim, kendilik, durumu asla tamamen denetleyemez. Bilinçli olarak verilen bilginin yanı sıra her zaman istenmeden bilgi sızar. Goffman'ın tiyatro mecazı, daha sonra göreceğimiz gibi ağ siteleri ve anasayfalardaki kimlik inşasının analizi için bir dizi verimli çıkış noktası sunar. Anasayfalar kendiliği teatral olarak sunmanın ağırlıklı bir yolu olmakla birlikte, aynı zamanda WWW'nin bir parçası olarak, kendiliğin bıraktığı izlenimi tam anlamıyla denetlemeyi hiçbir zaman beceremez.

Burada cinsel kimliğin inşasıyla ilgili, cinsiyetin bir "performans" olarak algılandığı daha sonraki feminist görüşlerle ilginç bir paralellik de görürüz.[16] Siberfeminizme ilişkin literatürde sanal etki alanına, bu performansın belirli bir tarzda şekle büründüğü bir yer olarak bakılır. İnternet insanlara kimlikleriyle oynama fırsatı sunar.[17] "Siborg" için, kendilik betimlemelerine uygun bir sahne ya da stüdyoya dönüşerek cinsiyetimizin ya da ırkımızın belirlediği kimliğimizin sınırlamalarından kurtulmamızı mümkün kılar.[18] Yukarıda belirttiğim gibi, bazen feminist literatürde de bedenimizin büyük ölçüde sınırlayıcı bir etken olduğuna dair Kartezyen varsayımla ve EİT sayesinde ondan "kurtulabileceğimiz" teziyle karşılaşırız. Ne var ki feminist yazarların çoğu, kimliğimiz için cinselleştirilmiş bedenin önemine dikkat çeker ve kimlik inşası deneylerinin vuku bulduğu sosyal bağlamın önemini belirtirler: Yeni kimlikler yalnızca başkalarıyla etkileşim içinde şekillenebilir.

İnsana ilişkin Kartezyen görüş kişisel ve kültürel kimliğin yalnızca sosyokültürel anlamda konumlandırılmışlığını değil, *zamansal ve tarihsel boyut*'unu da hiçe sayar. Locke ve Hume gibi ampirik filozoflar daha 17-18. yüzyıllarda kalıcı ve değişmez bir deruni kendiliğin varlığını inkâr ediyordu. Onlara göre bilinç, gerisinde istikrarlı bir "ben"in bulunmadığı, algılardan ve fikirlerden oluşan sürekli bir ırmaktan başka bir şey değildir; kişisel kimlikten söz edebildiğimiz ölçüde, psikolojik süreklilikte yatan bir şeydir, ancak eksiksiz olmayıp kesintiler (uyku) ve boşluklar (unutma) tarafından

karakterize edilir, üstelik sonludur. (Hayat kaçınılmaz şekilde ölümle son bulur.) Varlığımızın fiziksel boyutları da sayısız kesintiyle karakterize edilir. Aslına bakılırsa, hayatın seyri içinde doğumdan ölüme kadar devamlı değişen ve aralıksız kendini yenileyen biyolojik beden için zaman içinde sayısal [numerik] bir kimlik söz konusu değildir. Buradan hareketle Nietzsche gibi radikal düşünürler ve onun ayak izlerini takip eden postmodernistler, öznenin lisan tarafından yaratılmış bir yanılsamadan başka bir şey olmadığı sonucunu çıkardılar. "Ben" kelimesi gerçeklikteki herhangi bir şeye gönderme yapmayıp, heterojen ve yedek kuvvetlerden oluşan bir oyunun kolektif adıdır. Tarihin akışı içinde ani kopmaların ayırt edilebileceğinden söz eden Foucault, sözgelimi modern insanın kimliğinin, geçmiş yüzyıllarda geliştirilen spesifik fiziksel ve zihinsel disiplin tekniklerinin sonucu olduğunu düşünür.[19]

Dünya görüşünün 19. yüzyılda tarihselleşmesiyle, modern tarih bilimi ve kültürel antropolojinin oluşturulmasıyla, kültürel kimliğin tarihsel değişkenliğine dair kavrayış da gelişti. Kültürel kimlik sabit bir veri olmayıp insanların, fikirlerin ve malların bitmez tükenmez kültüriçi ve kültürlerarası takası içinde gelişir. Bu öğeler yeni bir kültürel bağlama aktarıldığında yeni, sanal bir anlam kazanır.[20] Şu anda taşımacılık, ekonomi ve iletişim araçlarında gerçekleşen küresel gelişmelerin hızı, kültürün tarihsel değişkenlik ve sanallığını her zamankinden daha çok görünür kılıyor.

Son olarak tekrar, Descartes'ın tarihsel olmayan özne kavramını eleştirmek için felsefi dayanakların yanı sıra siyasi ve ideolojik motiflerin de var olduğuna işaret etmek istiyorum. İnsanla ilgili Kartezyen görüş ağırlıklı olarak Avrupa kültürünün kendi imajını yansıtır. Evrensel ve sonsuz olarak algılanan özne kavramı dikkat çekici Avrupai özelliklere sahiptir. İnsana ilişkin bu etnik merkezli görüş, dizginsiz bir vesayetçiliğin, dünyanın başka kısımlarının keşfinin ve sömürgeleştirilmesinin meşru kılınmasına hizmet etti.[21] Bu siyasi boyut, günümüzün çokkültürlü toplumunda bilgisayar dolayımlı kimlik inşasında da mevcudiyetini bağıra bağıra gösteriyor. "Ağtaş"ın[a] yeni bir sanal gerçekliğin evrensel yurttaşı olarak betimlendiği

a İng. Netizen: "Ağ yurttaşı" anlamında, net (ağ/bilgisayar ağı)+ citizen (yurttaş) kelimelerinden oluşturulmuş bir terim –ç.n.

siberuzay literatüründe sık sık görünen "özgürleşmiş kendilik", çoğu zaman benzer etnik merkezli özelliklere sahiptir.

Kişisel ve kültürel kimlik kavramının dönüşümüne yakından baktığımızda, tartışmanın içinde karşılıklı olarak başkalarını dışlayan iki zıt konumu saptayabiliriz. Özneyi zaman içinde değişmez bir madde olarak gören modern Kartezyen kavramın karşısında bilinçsiz bedensellik, sosyal bağlam ve tarih içindeki bilinçli özneye ilişkin, en radikal şekli kimliğin bir yanılsama olduğu tezine yol açan postmodern "çözüm" durur.

Kartezyen kimlik kavramına ilişkin postmodern eleştiri geçerli olmakla birlikte, söz konusu eleştirinin radikal varyantlarında sapla saman karıştırılıp insanların kimlikleri hakkındaki düşünsel bilinç de reddedilmeye kalkışılır. Descartes'ı eleştirenler –haklı olarak– onun bilinç kavramını, dünyanın karşısında duran ve zaman içinde kendine sadık, bedenden ayrılmış bir madde olarak çürüttükleri halde, insanların dünya ve kendileri hakkında bir bilince sahip oldukları inkâr edilemez. Gelgelelim bedensel, sosyal ve değişken insan kimliği bir yanılsama değildir, çünkü onu kendi deneyimlerimizden biliyoruz. Bir *kadın* ya da *erkek*'in bilinç akışının gerisinde bir kendilik keşfetmeyi becerememesi konusunda Hume ile aynı görüşte olan bir kimse, aslında böyle yargılarda bulunabilecek bir öznenin varlığını zaten varsayıyor demektir!

İki verimsiz seçenek arasında talihsiz bir seçim yapmaya zorlanmamız olgusu, insana ilişkin Kartezyen görüşe yönelik dördüncü eleştiri noktasına, *bilincin cisimlenmesi*'nin eleştirisine bağlanır. Descartes bilinci bir şey olarak algılayarak ona maddi şeylerin bir dizi karakteristik özelliğini yükler ve düşünmenin maddeden farklı olarak uzamsal bir boyutunun bulunmadığını vurgularken, zihni bir madde olarak algılayarak ona zaman içinde bir tür kalıcılık atfeder; oysa bu durum taş gibi maddi şeyler için tipik olsa da insanlar için kesinlikle böyle değildir. Descartes'ı eleştirenler haklı olarak buna işaret ettilerse de, hiçbir insani kimliğin var olmadığı sonucunu çıkarmaktan ziyade, daha önce değinilen kimliğimize ilişkin düşünsel deneyimle bağlantı kurmak ve onun ayırt edici doğasını kavramaya çalışmak daha anlamlıdır.

Dokuzuncu bölümde Heidegger'in *Dasein* analizinden söz ederken, insanların varlık suretinin maddi nesnelerinkinden ayrıldığını, çünkü

insanların zaman içinde *var olduklarını* ileri sürdüm. Bu (örneğin bir taş hakkında söyleyebileceğimiz gibi), insanların zaman içinde sürekli olduklarından çok, varoluşlarının temelde geçici bir karaktere sahip olduğu anlamına gelir. İnsanlar yalnızca şimdiki zamanda değildirler, her zaman geleceğin *imkânları*'na doğru itilir ve geçmişte gerçekleştirilmiş imkânlara bağımlı olmayı sürdürürler. Ricoeur salt varlıklar ile insanlar arasındaki varoluş suretleri ayrımını, sırasıyla *même* (aynı yahut *idem* kimlik) ve *soi-même* (kendi yahut *ipse* kimlik) kavramlarıyla belirtir.[22] Bunlar, *zaman içinde kalıcılık* olarak kimlik ve *kişilik* olarak kimlik arasındaki fark, kendi varoluşumuza kişisel olarak bulaşma ve kendi varoluşumuzun düşünsel bilinciyle ilgilidir.

Ricoeur'e göre Descartes'ın kimlik kavramının sonucu olan sorunlar onun insan kimliğini bir şey olarak algılaması olgusundan doğar. Aslında biz burada mecazi bir aktarımla, fiziksel varlığı olmayan insan kimliğinin bir taş gibi saf bir varlık şeklinde sunulmasıyla da ilgiliyiz. Bu mecazi aktarım ve ona eşlik eden kavramsal kafa karışıklığı, fiziksel ve psikolojik sürekliliğinden dolayı kendilik de zaman içinde belirli bir kalıcılığa sahip olduğu için mümkündür. Bu nedenle *aynı* ile *kendi* belli ölçüde *üst üste biner*. Ama süreklilik bu iki durumda temelde farklı bir düzene aittir. Kendiliğin taşla tezat halinde zaman içinde özdeş kalması –Heidegger bunu kendiliğin özdeğişmezliği (*Selbstständigkeit*) diye adlandırıyor– zaman içinde basitçe devam etmek değil, bir imkânın gerçekleşmesini elde tutmaktır. Ricoeur, kendiliğin bu özdeğişmezliğini bir söz verme örneğiyle açıklıyor. Eğer bir kimse bir söze sadık kalıyorsa, bu basitçe onun değişmeden kalmasının değil, bir çabanın sonucudur. Yahut, girişte başka bir bağlam içinde belirttiğim üzere, kimlik bir olgu değil, her zaman hâlâ başarılması gereken bir görevdir. Bizler günlük varoluşumuz içinde –ağ sitelerimiz gibi– daima "inşa halinde"yiz.

Kişisel ve kültürel kimlik fikrini kuşatan kargaşa, insanların kendilerini geçmişte gerçekleşmiş imkânlarla özdeşleştirmeleri ve bundan dolayı geleceğin imkânlarına sırt çevirmeleri eğilimi yüzünden artar. İlkin saf bir imkân olan şey, karakter özelliklerinden ve kökleşmiş alışkanlıklardan oluşan bir kütle şekline bürünür. Söz konusu özellik ve alışkanlıklar "ikin-

ci doğa"mızı oluşturur ve böylelikle psikolojik ve kültürel kimliğimizin sürekliliğine katkıda bulunur. Birçok şeyin içimizde aynı kalmasını sağlayan bu temel "pasiflik", bizi kendimiz ve başkaları katında tanınabilir kılar. Bu durumda, görünüşe göre bir üst üste binmeden ziyade *kendilik*'in *aynı*'ya dönüşümü söz konusudur. Kişisel ve kültürel kimliğin cisimlenmesi insan ve insanlık kültürüne özgü olsa da, ortaya çıkış derecesi kültürel ve tarihsel bakımdan değişkenlik gösterir. Kişisel ve kültürel kimlik, geleneksel toplumlarda genellikle epeyce istikrarlıyken, bu bölümün girişinde belirttiğim gibi, modern kültürde belirgin istikrarsızlık tarafından karakterize edilir. Bu süreç kimlik kavramının bu dönemde geçirdiği dönüşümde yansımasını bulur. Bunun kişisel ve kültürel düşünme becerisinde bir artışla el ele gitmesi şaşırtıcı değil. Kişisel ve kültürel kimlikler nispeten istikrarlı olduğunda nadiren soru sorulur; onların hızlı değişiklikler yaması durumunda bellilik azalır ve düşünme becerisi artar. Burada yeni iletişim araçları önemli bir rol oynar.

Kimlik ve Bilgisayar Dolayımlı İletişim

Bir kimliğe sahip olmanın düşünme becerisini ima ettiğini ve bu düşünme becerisinin öz imajımızda ifade edildiğini belirttim. Kimliğin şeffaf bir bilinç içinde yer aldığı Kartezyen gelenekte, bu öz imaja dolaysız içebakışın sonucu gözüyle bakılır. Başka bir deyişle, Descartes'a göre, kendi kişisel ve kültürel kimliğimizi doğrudan kavrarız. Gelgelelim, Descartes'ın eleştirmenlerine bakılırsa, kimliği böyle dolaysız bir şekilde kavramak onun fiziksel ve bilinçsiz yönleri nedeniyle imkânsızdır: İnsanın kendini tanıması neredeyse her zaman dolayımlıdır. Bizler kendimizi ve kültürel kimliğimizi kendimizin dilde, imgelerde, müzikte, beslenme alışkanlıklarında, modada, barınmada, eylemlerde, kurumlarda ve benzerlerinde kültürel ifadesini bulan dolaylı rotası üzerinden tanırız (bkz. Altıncı Bölüm). Dahası, kimliğin sosyal karakteri ve kendimizi başkalarıyla özdeşleştirme eğilimimiz nedeniyle, kendimizi yalnızca kendimizi ifade ederken değil, başkaları kendilerini ifade ederken de tanırız.

Bu "ifade üzerinden dolambaçlı yol"a daha yakından bakmak istediğimizde, Paul Ricoeur'ün anlatısal kimlik modeli iyi bir çıkış noktası su-

nar. Anlatının insan kimliğinin deneyiminde ve inşasında oynadığı aracı rolü yapıtlarında enikonu inceleyen[23] Ricoeur'ün düşüncesi, ağ sitelerini ve anasayfaları postmodern kimlik tasarımlarının bir ifadesi olarak anlamak bakımından –anasayfaların durumunda kimliğin çoğu zaman anlatısal bir simgesel betimleme üzerinden dolaylı bir şekilde yaratıldığını dikkate alırsak– iyi bir kuramsal çıkış noktası oluşturur.

Ricoeur'e göre anlatı yalnızca insan kimliği için uygun bir mecaz olmakla kalmaz, kimliğimize şekil verirken yardımına başvurduğumuz en önemli vasıtadır. Kimliğimiz hayat hikâyemizin içindedir. Söz konusu hikâye bir veri olmayıp eylemlerimiz ve onlarla ilgili düşüncelerimizle şekle bürünür. Ricoeur burada üçlü bir *mimesis*'in meydana geldiğini görür. Başlangıçta hayatımızın kendisi *anlatısal ön belirtiler*'e sahiptir. Ricoeur'e göre bu, eylemlerimize yol gösteren pratik bilgide yatar. Diğer insanlarla alışverişlerimizdeki deneyimlerimiz anlam yüklüdür: Motifleri ve çıkarları ayırt eder, kurallar koyar ve değerler atfeder, hayatta belirli idealleri gerçekleştirmek için çabalarız. Bundan dolayı eylemlerimiz belirli bir anlamda zaten üstü kapalı bir anlatı (*mimesis*) içerir. Durmadan hayat hikâyemizin anlamını yakalamaya çalışırız. Hayatımızda aralıksız bir "anlatı arayışı"[a] içindeyizdir.[24]

Ricoeur, deneyimlenen (kendimiz hakkında dile getirdiğimiz günlük anlatılardan özyaşamöyküsü ve romana kadar değişen) ön-anlatı tutarlılığının *açık anlatılar* olarak ifade edilmesini *mimesis* diye adlandırırken, Goffman gibi, dramaturgiye, özellikle Aristoteles'in *Poetika*'daki tragedya analizine uyar. Aristoteles'in olay örgüsü (*mithos*) tartışmasının merkezinde tutarlı ve motive edilmiş bir eylem akışının betimlenmesi yer alır (krş. Beşinci Bölümdeki olay örgüsü kavramına ilişkin açıklama). Ricoeur'e göre olay örgüsü "heterojen şeylerin bir sentezi" olarak kavranabilir.[25] Olay örgüsü, onu tasarlarken kullanılan, insanların rol yapması ve acı çekmesi, istenmeyen durumlar ve ölümcül rastlantılar gibi değişik öğeleri bir araya getirir. Böylece öykü *tam bir bütün* haline gelir.[26] Bu bütünde, tam da onun temelini oluşturan deneyimden başlayarak hem uzamsal, hem zamansal bir boyut ayırt edilebilir; söz konusu boyut kişilerin etrafında inşa edilen ve

a Yazar burada Ricoeur'ün "Life in the Quest of Narrative" ["Anlatı Arayışında Hayat"] başlıklı yazısına atıfta bulunuyor (bkz. ayrıca Kaynakça) –ç.n.

geçmişi koruyup geleceği sezinleyen bir öykü şeklindedir ve buna dramaturgide zaman ve yer birliği denir. Açık bir başlangıcı, ortası ve sonu olan bir öyküdür bu ve *tam*'dır: Anlamlı bir kapanışı vardır. Ricoeur, öykü vasıtasıyla önceki heterojen öğelerden yaratılan, uzay ve zaman içindeki anlamlı düzenlemeyi uyum olarak adlandırır. Yine de uyum durağan bir durum olmadığı gibi, biteviye öykünün birliğini ve anlamlı kapanışını tehlikeye atan ölümcül yön değişiklikleri türünden *uyumsuzluklar* tarafından tehdit edilir ve kesintiye uğrar. Bir öykü durmaksızın kesintiye uğrayan bir eylem akışıdır. Bu da onu *dinamik* bir bütün kılar. Ricoeur bu diyalektiği *uyumsuz uyum* diye adlandırır.

Ricoeur tarafından *mimesis* olarak anılan anlatısal kimliğin inşasında üçüncü adım, anlatısal düzenlemenin kişiliğe dönüşlü [refleksif] olarak uygulanmasıyla ilgilidir. Öykünün (olay örgüsünün) birliği, içinde yer alan *karakterler*'le yakından ilişkilidir. Bir öykü anlatmak, kimin neyi niçin yaptığını anlatmak demektir. Öykü karakterlerin nasıl geliştiğini anlatır ve kendisi gibi karakterleri de uyumsuzluk ile uyumun iç diyalektiğine maruz kalır. Karakterler heyetinde olaylar anlatısal bir tutarlılık kazanır. Ama tıpkı öykününki gibi karakterin dengesi de, sürekli olarak karakterin uyumunu tehdit eden hetorejen öğelerin geri dönme tehlikesiyle yüz yüze olduğu için pamuk ipliğine bağlıdır. Büyük bir aşk, şahsi bir intikam, siyasi veya ideolojik bir dönüşüm ya da bunalım, anlık sosyal olaylar, bağımlılık, hastalık ve ölüm: Bütün bunlar bir kimsenin hayat hikâyesine –bir pembe dizideki gibi– beklenmedik bir yön değişikliği verebilecek, karakterin dengesini tartışma konusu yapabilecek, zayıflatabilecek ve sonunda yok edebilecek olaylardır.

Betimlemesinde çoğunlukla *kişisel* kimlikten söz ederken kültürel kimliğin anlatısal doğasına dair bir dizi örnek de veren Ricoeur, sözgelimi İsraillilerin kültürel kimliğinin Eski ve Yeni Ahit'teki öykülerle yakından ilişkili olduğuna dikkati çeker. Mısır'dan Kaçış, Kenan'da Yerleşme, Davut'un Krallığı ve benzeri öyküler Yahudilerin tarih ve karakterlerinin ifadeleri olarak görülebilir. Ama Ricoeur'e göre, aynı derecede haklı olarak, onların tam da bu öyküleri anlatarak kimliklerini kazandıklarını beyan edebiliriz. Kişisel ve kültürel kimliğin anlatısal modeli, bir yanda *aynı* ile

kendilik'in, diğer yanda *kendilik* ile *öteki*'nin ilişkisini daha iyi anlamamıza izin verir. Üstelik, bu model kimliğimizin sanal doğasını aydınlatır. Bir sonraki altbölümde bu sanallığın EİT dolayımlı kimlik inşasında en belirgin anlamda meydana çıktığını göreceğiz.

Daha önce sözü edilen *aynı* ile kendilik arasındaki gerilim, Ricoeur'e göre öyküde uyum ile uyumsuzluk arasındaki gerilimden başka bir şey değildir. Öykü, kişinin tümüyle aynı kaldığı ve karakterin dengesinin heterojen öğelerle karşılaştığında bütünüyle bozulduğu iki öykü kutbu arasında vuku bulur. Ricoeur kendiliğin karakterini tamamen kaybettiği ve sonuç olarak artık tanınamadığı bir hayat hikâyesine örnek olarak Musil'in *The Man Without Qualities*[a] adlı romanını anar. Başka bir şekilde söylersek: Romanın başkişisi Ulrich, önceki bölümlerde ele aldığımız anlamda sanal hale gelmiştir: Katıksız olasılıklardan oluşan mantıksal bir alandır. Başkişinin karakterini kaybetmesi, öykünün kapanışına ilişkin ve bir bakıma çağdaş kültürümüzde öykünün içine düştüğü bir krize denk düşer. Büyük politik öyküler/anlatılar postmodern toplumda inandırıcılığını kaybetmiştir.[27] Kendiliğin sanallığı, katıksız olasılıklar olarak kendilik, EİT'nin sanal gerçeklikte yarattığı olasılıkların ışığında özel bir anlam kazanır.

Ricoeur'ün anlatısal modeli, kimliğin *sosyal* boyutunu daha iyi anlamamızı da sağlar. *Kendilik* öyküler anlatmak yoluyla *öteki*'yle daima diyalektik bir ilişki içindedir.[28] Öteki, kimliğimizi meydana getiren öykülerde birçok değişik rolde yer alır. Birincisi, içinde yaşadığımız (alt)kültürde dolaşan öykülerde kadın ya da erkek olarak belirdiğinde kendimizi onunla özdeşleştiririz. İkincisi, kendiliğimizi oluşturmamıza yardım eder, çünkü başkaları her zaman kendi hayatımız hakkında anlattığımız ve bu yolla kimliğimize şekil vermemize yardımcı olan öykülerin birer parçasıdır; yine sembolik etkileşimcilerin açığa kavuşturduğu bir noktadır bu. Üçüncüsü, bizler başkalarının hayatlarında sürekli bir rol oynarız. Kendilik ile öteki arasındaki diyalektiğin bütün bu şekilleri, kimliğimizin durmadan başkalarının öykülerine karışmasına neden olur, bu da anlatısal kimliğimizin bir "öykü fabrikası" gibi görünmesine yol açar. Mead'in sembolik etkileşimci-

a Özgün Almanca adı *Der Mann ohne Eigenschaften* (1931/1932), kitabın birinci cildi YKY tarafından *Niteliksiz Adam* (2000) adıyla yayımlandı –ç.n.

liği gibi Ricoeur'ün anlatısal kimlik modelinde de *çoklu kendilik* fikri kullanılır. Kendiliğin bir öyküler dokusunun parçası olmasına ilişkin bu imge, ilk bakışta (dünyayı saran) "ağ" mecazına iyi denk düşer. (Bakış açısına bağlı olarak kendilik hem örümcek, hem ağdır.)

Ricoeur analizlerinde çoğunlukla *kurmaca* öykülerin üzerinde durur. Kuşkusuz, böyle yaparak hayat ile öykü arasındaki farkları ihmal ettiği söylenebilir, çünkü "Öyküler yaşanmaz, ama anlatılır."[29] Ricoeur şöyle karşılık verir: Tam da hayatımız bir öykü olmadığı, hayatımız ve kendiliğimiz dile gelmediği, birçok yoruma açık olduğu ve bunların bir kapanışı olmadığı için, bizi tehdit eden heterojenliği denetlemek adına öykülerin uyumuna ihtiyacımız var. Böylece anlatısal kimliğin yalnızca önceden var olan bir dil öncesi kimliğin betimlemesi değil, bir konstrüksiyon olduğunun altı bir kez daha çizilir. Hayal gücünün bir yaratısı olarak anlatısal kimlik, bundan dolayı *edebi bir kurmaca* diye anılabilir, ne var ki söz konusu kurmaca teorik bir soyutluk değil, somut, bizim tarafımızdan deneyimlenen ve yaşanan anlamlı bir bağlamdır. Bu nedenle –dokuzuncu bölümdeki "sanal" kavramının analiziyle bağlantı içinde– anlatısal kimliğimizi, kelimenin başka bir anlamında da *sanal* diye adlandırabilirdik. Söz konusu kimlik kurmaca bir şekildir, yine de gerçek etkilere neden olur.[30] Bizimle ilgili olarak var olan imge, kendimizin ve başkalarının eylem ve deneyimlerini etkiler. İşte bunun için kendimizi sunuş şeklimize bu denli önem veririz ve bunu mümkün kılan iletişim araçları kültürümüzde böylesine temel bir rol oynar.

Ricoeur'ün anlatısal kimlik kuramı, kişisel ve kültürel kimliğimizin EİT'nin içindeki inşasını EİT'nin yardımıyla analiz etmek ve yorumlamak için yararlı bir çerçeve sunar. Gelgelelim, Ricoeur'ün kuramını Dünyayı Saran Ağ gibi hiper iletişim araçlarına tatbik etmek, kuramın bir dizi sınırını da gün ışığına çıkarır. İlk önce Ricoeur'ün kimliği tek bir öyküye bağlama eğilimi dikkatimizi çeker; her ne kadar insan kimliğinden bir öyküler dokusu olarak söz etse de, kural olarak kimliği –modern bir düzen duygusu dürtüsüyle– tek bir öyküye bağlar. İkincisi olay örgüsünün uyumunu, yapısal birliğini ve bütünlüğünü vurgular. Bunun sonucu insan kimliğine ilişkin olarak resmettiği resim de aynı derecede uyum içindedir; oysa bugünkü enformasyon çağında kimlik inşasında, hem hayatta hem

kimlik inşasının anlatısal betimlemelerinde) tipik olan, bunların uyumsuzluğudur.

Kültürlerarası bir bakış açısından da Ricoeur'ün Aristotelesçi ve tipik Batılı uyum öyküsünü insan kimliğinin tek modeli olarak almasının hatalı olduğuna dikkat çekildi.[31] Ricoeur bu modelden sapan her şeyi bir parçalanma ve kaos işareti sayar.[32] "Tutarlılık", "zamansal süreklilik" ve "kişinin birliği"nin kişisel, cinsel ya da kültürel kimliğin asal özellikleri değil, sosyal ve politik tasarımlar olduğunu iddia eden Maan (kimlik ve etnik merkezciliğin tasarlanmış doğası üstüne daha önce söylediklerimle kıyaslayın), Butler ve Braidotti gibi feminist eleştirmenlerin izinden giderek *Alternatif anlatısal yapılar*'ı savunur.[33] Bunların olası bir örneği olarak da Alexander'ın *Fault Lines* adlı romanını inceler. Bu romanda, Hindistan'da doğan, Mısır'da büyüyen ve artık Birleşik Amerika'da yaşayıp çalışan Alexander, katmanlı kimliğinin değişik öğelerinin hakkını veren özyaşamsal bir hayat betimlemesi sunar. Kadın kahraman, çıkış noktası olarak kimliğinin zamansal sürekliliği yerine uzamsal süreksizliğini alarak, anlatı boyunca defalarca tekrarlanan çeşitli başlangıçlarla heterojen bir doku yaratır:

> Alexander'ın çeşitli doğum öyküleri, birçok yerde birçok kez doğmuş biri olarak yaşadıklarını betimler [...] Anılarında anlatı boyunca defalarca tekrarlanan çeşitli başlangıçlar var. Bu başlangıçlar bizi bir orta noktaya götürmez. Çözümlü bir sona götüren bir orta mevcut değil.[34]

Kişiye beşinci bölümde söz ettiğimiz bilgisayar oyunları ile bir sonraki bölümde değindiğimiz hiper iletişim araçlarını hatırlatan bu düzenleyici ilke, kahramanın kimliğinin belirli yanlarının bastırılmasını ya da başkalarının lehine kurban edilmesini önler. Alexander, romanında kendini "evsiz barksız, belli bir yere ait olmayan ve birçok dili ağzında geveleyen" biri olarak görse de, öyküsü yalnızca onun kaotik durumunun bir ifadesi değil, bu kaosu yaşanabilir bir düzene dönüştürme yönünde etkileyici bir çabadır.[35] Öykü, bir göçmenin hayatındaki beklenmedik olayların ve çeşitliliğin hakkını daha iyi veren farklı bir anlatısal yapı içinde şekillenir. Göç-

menlerin kendilerini internette sunma tarzını analiz etmek için kıyaslanabilir bir perspektifi (uzamsal süreksizliği) kullanmak aydınlatıcı olurdu. Esas olarak üç dünyanın, yani anayurtlarının, şimdi bulundukları yerin ve ilk ikisinin bir ihtimal yeni, melez bir gerçekliğe dönüştürülebileceği sanal alanın bir kültürel kimlik içinde şekillenmesi gereken bir süreçtir bu.

Göçmenin beklenmedik olaylar ve çeşitlilik deneyimi, enformasyon toplumunun karakteristik özelliği olan postmodern durumla genelleştirilebilir. Bu durumun tipik örneği *multifrenia*, yani "bireyin kendine yatırım yapan çok sayıda kişiliğe bölünmesi"dir.[36] Uyumlu bir birliğe sahip öykü, postmodern yurttaşın parçalanmış varoluşunu ifade etmeyi ve onu düzene sokmayı (tıpkı göçmenin durumunda olduğu gibi) beceremez. EİT'nin bu parçalanmaya katkısı az değil, ama belki bu parçalanmayla beraber yaşamanın yollarını bulmak için de kullanılabilir. Bundan hemen sonra "kişiliğin refleksif projesi", yeni (dijital) meydan okuma ve tehditlerle birlikte yeni bir aşamaya girer.

Hipermedyasal Kendilik

Bundan önceki kısımda kimlik kavramıyla, ayrıca kimliğin inşasında enformasyon ve iletişim medyasının önemiyle ilgili felsefi ve sosyokültürel tartışmanın gelişmesini anlattım. EİT'nin oynadığı rolün en seçkin bölümü, kimliğin *refleksif*[a] boyutuna ilişkindir. Bu refleksif boyut postmodern çağda giderek ön plana çıktı ve aslına bakılırsa büyük değişiklikler ve bunlarla ilgili belirsizlikler tarafından karakterize ediliyor. Kişisel ve kültürel kimliğin inşası, postmodern insanın üzerinde sürekli çalışması gereken refleksif bir proje ve WWW gibi hiper iletişim araçları bu projede can alıcı bir rol oynuyor. Ricoeur'ün anlatısal kimlik kuramını hipermedyadaki kimlik konstrüksiyonlarının analizinde daha etkili kılmak için, bu iletişim araçlarının kimliklerimizin inşasını etkileme şeklini daha yakından incelemek zorundayız. Bu inceleme benim altıncı bölümdeki çokluortamlılık, interaktiflik ve sanallık analizimle birleştirilecek. Ayrıca bu medyanın zaman

a Refleksif ya da kendine dönüşlü düşünce, kendini gözlem ve analiz konusu olarak alan öznenin tutumudur. Refleksif kişilik, kendi üzerine düşünen, kendisini bir obje gibi ele alıp bakabilen bir öznenin durumunu ifade etmektedir ve insanoğlunu hayvanlardan ayıran bu özelliktir –ç.n.

ve uzay deneyimimiz üzerindeki vurucu etkisi üstünde duracağım. Ama önce izninizle analizimin neden özellikle Dünyayı Saran Ağ'ı hedef aldığını açıklayayım.

EİT'nin ve özellikle internetin geçen onyıllarda dağdağalı bir şekilde geliştiğini hatırlatmaya pek gerek yok. Şu anda tüm dünyada milyarlarca internet kullanıcısı var ve başvuruların sayısı hâlâ her gün artıyor. (Seyyar) telekomünikasyon ve işitsel-görsel iletişimle yaygınlaşan bütünleşmesine bakınca, hiç abartmaksızın internetin en önemli iletişim aracına dönüşme sürecinde olduğunu söyleyebiliriz. Bu gelişmenin bir sonucu olarak internet de kimlik inşası ve Goffman'ın sözleriyle "izlenim yönetimi"nde giderek önemli bir etken haline geliyor. İnternete ilişik sayılan çeşitli teknolojiler ile protokoller arasındaki farkları gözden kaçırmamalıyız. Sözgelimi e-posta, Çoklu Kullanıcı Alanları (MUD'ler), İnternet Eşzamanlı Sohbet (IRC), Dünyayı Saran Ağ (WWW) ve onun MSN gibi çeşitli hizmetlerinin kimlik inşası ve "izlenim yönetimi" için kullanılma şekilleri birbirinden büyük ölçüde ayrılıyor. Görünüşe bakılırsa Dünyayı Saran Ağ bunların arasında öne çıkıyor.

İlk başta, kimlik inşası ağ sitelerinin önemli bir kaygısı gibi görünüyor. WWW yalnızca bilgi değiş tokuşu için kullanılan bir iletişim aracı değildir; özellikle anasayfalar şeklinde, kişisel ve kültürel kimliğin inşası ve iletişimi için en önemli araçtır. 1996'daki ilk *World Wide Web Personal Home Page Survey* [Dünyayı Saran Ağ Kişisel Anasayfa İncelemesi], o dönemde on milyon Amerikalı kullanıcıdan neredeyse altı yüz binden fazlasının (on altıda birinin) kendi anasayfalarına sahip olduklarını gösteriyordu ve yüzde 49'u "kendini ifade etme"yi ve diğer bir yüzde 43'ü de kendileri hakkında dost ve tanıdıklarına bilgi vermeyi en başta gelen motivasyonları olarak tanımlıyorlardı.[37] Yahoo gibi bir site yüz binlerce bireysel ve kolektif anasayfayı ziyaret etmemize olanak tanır.

Anasayfalar kimlik inşasında kullanılıyor; yararlı bilgi yalnızca bir yan etkidir. Kişisel bir sayfa bir kişinin dikkatle tasarlanmış portresidir [...] Dünyayı Saran Ağ, bireylerin paletlerinde tüketim mallarından ziyade enformasyonu kullanarak kendilerinin portrelerini oluşturabildikleri ilk yerlerden biridir (@).

Chandler yukarıda yazılanlara şunu ekler:

> Ağ sitelerine sık sık "inşa halinde" diye bir cümlecik konur. Ne var ki, gerekli yapım işi sitelerin kendisinin inşasından fazla bir şeydir: Kişisel anasayfaların, onları yapanların kimliklerinin inşasını yansıttığını düşünebiliriz. Böyle sayfaları yaratmak yetenekli ağ yazarlarına, sosyal ve kişisel kimliğin seçtikleri herhangi bir boyutu hususunda kendilerini sunmaları açısından eşsiz bir bir fırsat tanır. Böyle bir sanal ortam, bir kimsenin kendi kimliğini şekillendirirken yapabileceği deneyler için benzersiz bir bağlam sunar (@).

İkincisi, yapısı dolayısıyla eşzamanlı olmayan WWW, EİT'nin meydana çıkmasından önce kimlik inşası için ana çerçeveyi oluşturan otobiyografik öykü, roman ve film gibi anlatısal medyayla yakından ilişkilidir. Bunlar IRC ve MSN gibi eşzamanlı medyadan daha iyi bir çerçeve sağlar; IRC ve MSN ise, gelip geçici olduğu için birçok bakımdan daha ziyade sözlü iletişimin ve sözlü iletişim ile yazılı iletişim arasında bir ara form olarak hizmet eden e-postanın devamıdır (bkz. On Üçüncü Bölüm). WWW üstünde odaklanmak için üçüncü ve ek bir neden, kimlik inşasının söz konusu olduğu yerlerde bu iletişim aracının, çok daha fazla kullanıcıya sahip olduğu halde, sözgelimi MUD'lerden çok daha az dikkat çekmesidir.[38] Dahası MUD'ler kimlik tasarımlarının daha büyük ölçüde kurmaca olmasıyla WWW'den ayrılır.

Çokluortamlılık'ı altıncı bölümde hiper iletişim araçlarının ilk tanımlayıcı özelliği olarak teşhis ettim. Bu nitelik özellikle Dünyayı Saran Ağ'ı karakterize eder. Başka her iletişim aracından farklı olarak WWW, daha önce birbirinden ayrı olan çeşitli yeni ve eski iletişim araçlarını melez bir tarzda birleştirir. Birçok eski medya –örneğin gazete (internet gazeteleri) ve dergiler (e-zine'ler),[a] radyo (MP3), film ve televizyon (akan video)– WWW tarafından absorbe edilir ve sayısız değişik düzenlemeler içinde bir araya getirilir. WWW, ifade gücüne sahip bir iletişim aracı olarak çeşitli sa-

a İng. *Electronic magazine*'den kısaltma: Özel kişiler tarafından düzenlenen ve internetten yayın yapan ya da e-postayla belirli adreslere gönderilen elektronik dergi –ç.n.

nat formları arasındaki ayrımları bulanıklaştırır; ilaveten reklamcılık, haber, eğlence ve sanat gibi çeşitli geleneksel medya türleri arasındaki sınırları yok eder. Modern sanat saflığın dokunaklılığından ilham alırken, WWW'nin sınırları yok edici niteliği onu her şeyden önce postmodern bir iletişim aracı kıldı.[39] Söz konusu nitelik kişisel anasayfalarda da görülür. Bunların birçoğu metnin yanı sıra fotoğraflar veya sayfayı yapanın ya da çevresinin ağ kamerası imgelerini içerir. Sayfalar genellikle yapanın e-posta adresini de içerir yahut söz konusu kişi çevrimiçi olduğu zaman onunla çetleşme fırsatı sunar. Yapan kişi kendisi üstüne bilgi verir, profesyonel ya da kişisel reklamını yapar, aynı zamanda kendini bir multimedya sanat yapıtına dönüştürür.

WWW, televizyon ve film gibi eski multimedyadan, uygulanan bütün medyanın dijital bir kodu paylaşmasıyla ayrılır. Dijital karakter yalnızca bu medyayı karşılıklı çevrilebilir (bir multimedya bilgisayarı sesleri görünür kılar ya da imgeleri sese çevirir) yapmakla kalmaz, onların kolayca kopyalanmasını ve başka betimlemelerin içine yerleştirilmesini de sağlar. Bu bakımdan WWW, beşinci ve altıncı bölümlerde varsaydığım gibi, 20. yüzyılın sanatındaki avangard akımların, özellikle de plastik sanatlar ve müzikte çok daha geniş bir izleyici kitlesine seslenen kolajın ve kurgunun bir devamı olarak görülebilir. Bu özellikler ağ sitelerinin çoğu zaman Ağ'da başka bir yerde bulunmuş öğeleri kullandığını ima eder. Bu şekilde, ağ sitelerinin tasarımı eksiksiz bir *bricolage*[40] örneğidir. WWW'nin heterojen olduğu kadar geniş kapsamlı bir iletişim aracı olması kimlik inşası için anlamlıdır. Kendilerini bir anasayfa vasıtasıyla ifade etmeyi arzulayanların hiçbir vasıtayı atıl bırakmaları gerekmiyor.

Vücudun gösterilmesi anasayfanın multimedya sunumlarında, metin tabanlı MUD'lerde ve e-posta iletişiminde olduğundan –bunlarda da çokluortam araçlarında bir artış görülmekle birlikte– çok daha önemli bir rol oynar. Daha önce değinildiği üzere bedensellik, ayrılmaz bir şekilde kimlik inşasına bağlıdır ve bu açıdan bakıldığında, bu bedenselliğin bu durumda nasıl şekillendiği incelenmeye değer. Sözgelimi kadınlarda bedensel sunum erkeklerdekinden daha belirgin görünüyor; bu durumun Kartezyenlerin bedenin kimliğin ayrılmaz bir parçası olduğunu unutma eğili-

minin kadınları erkeklerden daha az etkilemesinden kaynaklandığı düşünülebilir.[41]

WWW'nin en azından aynı derecede farklı bir özelliği, interaktiflik içermesidir. WWW hipermetinsel bir yapıya sahiptir, bu da onun ilke olarak çokludoğrusal ve bunun sonucunda zamansaldan ziyade uzamsal bir doğası olduğu anlamına gelir. Teknik bakımdan bir hipermetin, öğeleri birbirine linklerle birleştirilmiş bir veri tabanıdır. Öğeleri birbirine doğrusal olarak bağlamak kuşkusuz mümkün olmakla birlikte (doğrusal kitap kültürüne bağlılığımızdan dolayı hâlâ sık sık karşılaşılan bir durum olmalı), hipermetin de yaratıcısının bağlantılarını, ağ sitesinde okurun birçok değişik patikayı izleyebileceği şekilde düzenlemesine olanak tanır. Bir de, siteyi yapanın kendi öyküsü artık gözle görülür şekilde ve açıkça, Ricoeur'ün deyişiyle "öykülerin dokusu"na dahil edilebilir. Bunun etkilerinden biri, klasik uyumlu öyküye özgü olan kapanışın ertelenmesidir ve bu –20. yüzyılın avangard romanları ile filmlerinde olduğu gibi– salt öykü düzeyinde değildir. Hipermetnin söz konusu olduğu yerde, kapanışın gerçekleşmesi iletişim aracı tarafından daha olay örgüsü düzeyinde engellenir.

Hipermetnin kimlik inşasında bir iletişim aracı olarak kullanılması bakımından bu özellik de önemli sonuçlar doğurur. Üçüncü altbölümde savunduğum gibi, varoluş suretimiz el altındaki şeylerin varoluş suretinden şu noktada ayrılır: Kimliğimiz zaman içinde aynı kalan bir şey olmayıp bir olasılık meselesidir. Doğrusal metinler sabitleştirici karakterleri yüzünden hiçbir zaman bu tipik *açıklık*'ın gereğini yerine getiremezken, hipermetin benzer bir "olasılıklara açıklık" tarafından karakterize edilir.[42] Dünyayı Saran Ağ gibi özellikle "yapıcı hipermetinler" –yani hem yazar, hem okur tarafından zamanla yeni öğe ve linklerin eklendiği ya da eklenebileceği dinamik hipermetinler– insanın varlık suretinin açıklığına ve değişkenliğine çok benzeyen nitelikler taşır.[43] İşte bunun için anasayfa, öyküden daha iyi bir insan kimliği mecazıdır. Anasayfalar da insanlar gibi sürekli *inşa halinde*'dir. İşte bunun için anasayfa mecazdan öte bir şeydir; insan kimliğinin kendini gerçekten açıklıkla ifade ettiği iletişim aracıdır. Elbette buna, insanın kendini zaten gerçekleştirilmiş olasılıklarla özdeşleştirme eğiliminin ağ sayfalarında ifadesini bulduğunu eklemeliyiz. Anasayfalar,

onları yapanlar gibi çoğu zaman gelişmelerinin belirli bir aşamasında tıkanır kalır.

Anasayfa da insan kimliğinin daha iyi bir mecazı olabilir, çünkü öyküden daha interaktiftir. Anasayfa, sahibini aktif bir sosyal şebeke içine yerleştiren bir ortamdır. Ağ sitelerinin interaktif karakteri, ziyaretçinin genellikle anasayfayı daha ziyade pasif bir şekilde algılaması anlamında, diğer eşzamanlı EİT formlarından daha az güçlü olabilir. Öte yandan, anasayfa uçucu bir çetten daha kalıcıdır ve bireye sonsuza kadar istikrarsız hale gelmekte olan bir dünyada nispeten dengeli bir bir anlatısal yapı sağlar. Ya da başka bir deyişle, anasayfa hem interaktif olma (*kendilik*), hem pasif kalma (*aynı*) arzusunu tatmin eder.

Anasayfanın, sayfayı yapanın kimliğini inşa etmesine vasıta olan bir iletişim aracı olduğu sözü bizi WWW'nin üçüncü özelliğine götürür: *sanallık*. Eğer hiper iletişim aracını *olası* öykülerin, yani içlerinden birinin her spesifik okumada gerçekleştiği potansiyel öykülerin bir koleksiyonu olarak düşünürsek, o zaman –mekanikteki "sanal kuvvet" kavramıyla analoji kurarak– WWW'nin bir sanal öyküler koleksiyonu olduğunu söyleyebiliriz. Ama WWW daha önce de farkını belirttiğimiz ikinci anlamda sanaldır. Kimliğimiz de sanal diye adlandırılabilir, çünkü anlatısal hayal gücümüzün bir ürünü olarak kurmaca türü bir doğaya sahiptir, ama aynı zamanda optikteki sanal bir ışık kaynağı gibi gerçek etkiler yaratır.

İnternet bu anlamda sanallığın kusursuz ifadesidir. İçinde –kullanıcılar söz konusu olduğu sürece– yalnızca simgelerin ve kendiliğin betimlemelerinin takas edildiği, ama bunların özellikle gerçek etkilerinin olduğu bir iletişim aracıdır.[44] Günlük gerçeklik içinde de sürekli simgeler takas edilir, ama bu simgelerin ilke olarak olası bir göndergeden tamamen ayrılması internete özgüdür: Bunlar, Baudrillard'ın terimini kullanırsak, *simulacra*, yani bir orijinali bulunmayan kopyalardır. İnternetin sanal dünyası içinde kişi, hayal gücünün genişliğine bağlı olarak "olmak istediği herhangi biri olabilir", bu da ifadesini IRC ve MUD'lerde cinsiyet, yaş ve ırk gibi kimlik öğeleriyle yapılan deneylerde bulur. Bu anlamda kimlik, kimliği temsil eden göstergeler sisteminin gerisindeki boş bir yapıya dönüşür.[45] Böyle deneyimlerin günlük hayat deneyimimiz üzerinde yaratabileceği et-

kiler, Turkle'nin MUD'deki kimlik tasarımları üzerine yaptığı bir araştırmada verilen yanıtlardan birinde görülür: "Gerçek hayat yalnızca başka bir penceredir." Uydurma yapılar salt oyuncaktan başka bir şey değil idiyse, o zaman Musil'in *Niteliksiz Adam*'ından ziyade *Adamsız Nitelikler*'le, yani hiçbir kişisel angajmanın olmadığı bir oyunla ilgilenmeliyiz.

İnternet kullanıcıları genellikle kendilerini avatarlarının sanal nitelikleriyle özdeşleştirir ve bunun bir sonucu olarak "sahte kimlik"in *sonuçlar*'ından etkilenirler. İnternette kadın kılığına giren bir erkek diğer kullanıcılardan erkek muamelesi görür ve bu şekilde, cinsiyetler hakkında olağan gerçeklikten elde edilen spesifik varsayımlar temelinde dişi bir özne konumuna itilir. Böyle bir kişi burada salt olasılık olarak benliğin sanal karakterini, aynı zamanda psikolojik kimliğin sosyal konumlandırılmışlığını yaşar. Hatta bu durum De Groot'un yukarıda değinilen MUD oyuncuları arasındaki araştırmasında daha da netleşti; araştırma, diğerleri buna besbelli herhangi bir anlam yüklemeyi beceremediklerinden, kendiliğin cinsiyetsiz ve böylece bedensiz olarak sunulmasının kabul edilmediğini gösterdi.

Böyle "sahte" kimlikler tasarlayan ağ sayfaları, roman, film ve kurmaca üreten diğer sanatların geleneğinin bir parçasıdır. Ne var ki WWW, birçok ağ sayfasının internetin dışındaki bir kişiye gönderme yapan e-posta adresi, fotoğraf, özetler, görüşler ve fikirler şeklinde çoğu zaman bir *çevrimdışı* kimliğe dair referanslar içerdiği ölçüde bu gelenekten ayrılır. Gerçek ve sahte kimlikler arasındaki sınır çizgisi düzensiz olarak değişir. Kişisel anasayfalarda *izlenim yönetimi*, en az sanal kimlikler yaratırken olduğu kadar hayal gücü ve kurmaca gerektirir. Bunun aksine, sahte kimlikler internet kullanıcısı tarafından kendine mal edilebilir.

WWW'nin önemli bir özelliği, yukarıdaki tartışmada zaten peşinen kabul edilen *bağlanırlık*'tır. WWW'de, şu anda bir trilyondan fazla sayfadan meydana gelen on binlerce bilgisayardaki yüz binlerce ağ sitesi birbirlerine sıkı bir hipermetinsel linkler ağı üzerinden bağlıdır. Bu ağ insanların yalnızca enformasyon takas etmelerine değil, eylemde bulunmalarına, iletişim kurmalarına, kişisel ve kültürel kimlikler inşa etmelerine de imkân tanır.[46] Bunlar bir iletişim yolu olarak WWW'yi radyo ve televizyon gibi eski yayıncı medyadan büyük ölçüde ayırır. Bu sonuncunun durumunda nispe-

ten az sayıdaki enformasyon ve öykü üreticisi bir tüketici kitlesine hizmet sunarken, WWW'de bu tüketici kitlesi bir üreticiler kitlesiyle denkleşir.[47] Bir bilgisayar ve internet bağlantısı edinmeye gücü yeten herkes –Hollanda'da nüfusun büyük çoğunluğu– ilke olarak kendini dünyaya takdim edebilir ya da o sosyal hipermetnin parçalarına bağlanarak kendine bir kimlik biçebilir.

WWW'nin kişisel olan ile aleni olan arasındaki sınır çizgisini de ortadan kaldırması olgusu kimlik inşasıyla özellikle ilgilidir. Goffman'ın kelimelerini kullanırsak, kendiliğin kendini sunabileceği herkese açık sahne çok daha büyük, daha çeşitli ve anonim hale geldi. Günlük benzeri notlar, gezi filmleri, özel hayat fotoğrafları gibi daha önce başlıca kişisel alana ait olan öğeleri içeren anasayfalara sıkça rastlanıyor.[48] WWW'nin anonim aleni alanında utanç verici duruma düşmekten kaçınmak –Goffman'a göre benliğin herkese açık sahnede sunumunda hâlâ önemli bir konu– çok daha az önemli hale geldi. Sınırların bu şekilde yok olması özel ve kolektif çıkarlar arasındaki ayrımın bulanıklaşmasına neden olur, ki bu olgu politik ve sosyal sonuçlar da yaratır. Sözgelimi bir "kamusal etki alanı" tanımı için bu ne anlama gelir; bu ara bölgede politik ve sosyal bakımdan ilgili konular nedir; bunun "yurttaşlık" tanımı ve hükümet ile yurttaş arasındaki ilişki bakımından sonuçları nelerdir? Bu bağlamda iş hayatı ile kişisel hayat alanları arasındaki ayrımın belirsizleşmesi dikkat çekicidir. Örneğin çalışanların işverenin ağ sitesine bağlı anasayfaları var. Sınırların bu şekilde kaybolması günlük hayatın evden iş yapma ya da teleçalışma gibi başka alanlarında da görülüyor, böylelikle insanın kişisel hayatı işyerine taşınıyor.[49]

Sınırların ortadan kaybolması, giderek *iletişim ağları*'nı insanın başta gelen doğal ortamı kılma eğilimi yaratan sürekli bağlanırlık imkânının tipik bir sonucudur. Söz konusu doğal ortamı fiziki olarak meydana getiren yerler ("iş", "okul", "ev") şimdi o ağların düğüm noktalarına dönüşüyor.[50] Bu da bizi hipermedyanın kimlik inşasıyla ve kesinlikle kültürel kimlikle ilgili sonuncu yanına götürür.

İletişim medyası uzay ile zamanın yeniden düzenlenmesinde önemli bir rol oynar; söz konusu medya, Giddens'ın *zaman-uzay uzaklaşması* diye andığı olguya yol açar. İletişim medyası insanları içinde devindikleri za-

man ile uzayın sınırlarını genişletecek, ayrıca yeniden tanımlayacak vasıtayla donatır. Zaman ile uzayın geleneksel düzeni fiziki çevre ve gece ile gündüz ya da mevsimler gibi doğal zaman çevrimleriyle belirlenirken, medya bu sınırları aşmamıza, uzaklardaki başkalarının hayat koşullarından haberdar olmamıza ve bunlara fiilen katılmamıza olanak tanır. Bunun, kişisel ve kültürel kimliğin uzamsal ve zamansal yapısı üstünde etkiler yaratacak farklı bir zaman ve uzay duygusu ya da deneyimi de içereceği aşikârdır.

Dünyayı Saran Ağ da yer ve uzay deneyimi açısından spesifik sonuçlar doğurur. Maan'ın klasik öyküye doğrusal zamansal boyutun hükmettiğine ilişkin yorumuyla hemfikir olduğumu üçüncü altbölümde belirttim. WWW'deki betimlemelerin zamansaldan ziyade uzamsal bir düzenlemesi var. Eğer kimlik inşası sürecini simgesel ve refleksif bir proje olarak alırsak, bu simgesel projenin, zamansal ve uzamsal boyutlar söz konusu olduğu sürece WWW'de kendilik hakkındaki öykünün üretildiği bağlamdan giderek daha fazla koptuğunu görürüz. Çünkü öykülerin yeniden, öykünün üreticisinin onları artık gerçekten denetleyemediği yeni bağlamların içine yerleştirilmesi, WWW'nin tipik bir özelliğidir. Hangi yerde, hangi bağlamda, hangi zamanda ve kimin için anlam taşıdığı belirsiz kalan öykü yeni baştan belirlenir durur. Bir anasayfanın internet ağı üzerinde bir yere az çok tesadüfen yerleştirilmesi ve insanların ona baktıkları anların gelişigüzelliği, öykünün bağlamını tayin eder. Bunun kimlik inşası üzerindeki olası etkisi, sunulan kişilik öyküsünün artık zaman ve uzay tarafından sınırlanan sosyal gerçekliğin kalıcı bir parçası olmaktan çıkması ve söz konusu öyküye sürekli yeni şekiller verilmesidir. WWW, yukarıda tanımlandığı üzere, ağırlıklı olarak kültürel kimliğin tarihsel değişkenliğinin nasıl şekillendiğini gösterir. Bu nedenle, ilaveten bu anlamda da, aslında öykünün kapanışı artık mevcut değildir.

Şizofreninin Baharı?

Baudrillard öznenin tarihinin şu anki aşamasını yeni tip bir şizofreni olarak nitelerken, Gergen "multifrenia"nın postmodern durumundan, Giddens da kişiliğin geç modern toplumdaki refleksif projesini karakterize eden radikal kuşkudan söz eder. Kişisel ve kültürel kimliğin geç ve postmo-

dem toplumda gerek yapısökümünde, gerek yeniden inşasında EİT, kimliğin görünürde değişmeyen temellerini sorunlu hale getirdiğinden, ama aynı derecede yeni öznellik şekillerinin denendiği başlıca deney alanı olduğundan kritik bir rol oynar. Mevcut bölüm EİT'nin –ve özellikle Dünyayı Saran Ağ'ın (WWW)– kimliğin inşasıyla ilgisine odaklandı. Bu yazarlara göre çağımızı karakterize eden çoklu kişiliği internet kullanıcılarının anasayfalarında gerçekten buluyor muyuz?

Kimlik inşası hiper iletişim araçlarının etkisi altında besbelli değişiyor. Yukarıda, ilk önce WWW'nin, eski sınırların silindiği ve daha önce son derece ayrı formlara sahip olan iletişim araçları ile anlatının birleştiği ve bireye kendiliğini yeniden bağlamlandırma içinde geliştirme şansı sunan heterojen bir platform olduğunu savundum. İkincisi, hipermetinsellik ve çokludoğrusallık, klasik öykülere özgü kapanışı olay örgüsü düzeyinde ihlal eder. Hipermetin katılaşmaz ve ağ sayfaları insanlar gibi hep inşa halindedir. Üçüncüsü, bir kişinin sanal dünyada "kim olmak isterse o olması" ve gerçek kimlikler ile sanal kimlikler arasındaki ayırıcı çizginin belirsizliği internete özgüdür. Dördüncüsü, kişisel olan ile aleni olan arasındaki sınırlar yok olma eğilimi gösterir. Ve beşincisi, sunulan öykü artık zaman ve uzay tarafından sınırlanan bir sosyal gerçekliğin değişmez bir parçası değildir. Kendiliğin öyküsü hiç durmadan değişen kullanım bağlamları içinde şekillenir. Bu olgu başkalarıyla bağlarımızı güçlendirebilir, ama sanal dünyada sonunda kendi başına ayrı bir gerçekliğe dönüşebilir.

Gelgelelim, "multifrenia"dan ya da hatta "şizofreninin baharı"nden söz etmek, "hakikaten var olan anasayfalar" hesaba katıldığında bana bir abartma gibi geliyor.[51] Gerçekten birçok bireyin ve grubun anasayfaları 21. yüzyılın başında kişisel ve kültürel kimliğin büyüleyici çeşitliliğini ve çokluğunu yansıtır; ama görünüşe bakılırsa bu, kulağa daha ziyade patolojik gelen terimlerin kullanımını haklı çıkarmıyor.[52] Yoksa mevcut gelişmeleri, Stenger'in yaptığı gibi, kimliğin çok daha kökten bir parçalanmasının bir işareti olarak mı görmeliyiz yalnızca? Bazıları özellikle dünyanın EİT kullanımında büyük artış görülen bölgelerinde disosiyatif kişilik bozukluklarında kayda değer bir çoğalma olduğuna dikkati çektiler. Bu bakımdan en göze çarpan sendrom çoğul kişilik bozukluğu (MPD) denilendir. MPD hastaları

–neredeyse istisnasız olarak kişilik bozukluğuna yol açan sarsıcı bir deneyim geçiren kadınlar– davranışlarına sırasıyla hükmeden ve bunları denetleyen iki veya daha çok kişiliğe sahiptirler. Bu kişiliklerin her birinin spesifik psikofiziksel özellikleri (yaş, ırk, cinsiyet ve cinsel eğilim, karakter özellikleri, elyazısı, ruh halleri, EEG'ye[a] tepki, ilaç duyarlılığı ve belirli patolojik belirtiler) ve birçok durumda bağımsız bir sosyal ilişkiler ağı var. Değişik kişiliklerin her biri, yukarıda tartışılan anlamda kendi az çok tutarlı kişisel kimliğine sahiptir: Her birinin hayat öyküsünde dışavurulan belirli bir zamansal ve uzamsal süreklilik ve tutarlılık sergilerler. Bununla birlikte, genellikle bir hayli sıradan karakterlidirler. Değişik kişilikler çoğu durumda birbirlerinin varlığından hiç ya da hemen hemen hiç haberdar olmadıkları halde (aynı kişinin farklı yanlarını temsil etmekten ziyade farklı kişilikler sayılmaları bu temele dayanır), birbirlerine benzemeyen kişiliklerin eşzamanlı olarak bir arada var oldukları ve birbirlerinin az çok farkında ve birbirleriyle çatışma içinde olduklarının bildirildiği durumlarla karşılaşılmıştır.[53]

MPD ilk kez 1980'de American Psychiatric Association tarafından güvenilir *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*'a (DSM III) dört disosiyatif ruhsal bozukluktan biri olarak dahil edildi ve 1994 yılında DSM IV'te "disosiyatif kimlik bozukluğu" olarak yeniden adlandırıldı. Söz konusu fenomen International Code of Diseases'ta (ICD) hâlâ MPD olarak yer alıyor; 1980'den önce ise genellikle şizofreni yahut isterik disosiyatif rahatsızlık diye teşhis ediliyordu. 1979'da literatürde yapılan bir incelemede tüm psikiyatri tarihinde yalnızca iki yüzün biraz altında MPD olayına rastlanırken, 1990'larda yayınlanan bir dizi incelemeye göre ABD nüfusunun yüzde 1 (Bu yaklaşık üç milyon kişi anlamına gelir!) kadarının MPD'den mustarip olduğu tahmin ediliyor.[54]

Bu veriler epey kaygı uyandırıcıysa da, böyle rakamlara bakarak birtakım sonuçlar çıkarmadan önce MPD'nin epey tartışmalı olduğu kavranmalıdır. Teşhis edilen fenomenler genellikle inkâr edilmediği halde, yorumlanmalarına ilişkin çekişmeler yaşanması, rahatsızlığın sürekli yeniden formüle edilmesinde kendini gösteriyor. Muhalifleri MPD'yi tedavinin

a İng. Electroencephalogram kelimesinin kısaltması: Beynin elektrik etkinliğinin grafik şeklindeki bir kaydına verilen ad –ç.n.

kendisi tarafından yaratılan ve 1880'ler ile 1890'ların kitlesel isteri düşkünlüğüyle kıyaslanabilir iyatrogenik[a] bir rahatsızlık diye tanımlıyorlar; savunucuları ise bu rahatsızlığın tanınmasına gösterilen direnişin, kişisel kimlik konusunda hem tıp dünyası, hem genel kitle içinde hâlâ hüküm süren bir dizi Kartezyen varsayımı sarsması olgusuyla bağlantılı olduğu karşılığını veriyorlar.

MPD'nin ne ölçüde terapi tarafından bina edildiği, konuyla ilk bakışta göründüğünden daha az ilgili olabilir. Bu bölümde her kimliğin bir konstrüksiyon olduğunu savundum. Bence, nasıl ki isteri Victoria çağının anlamı belirsiz, cinsiyet ayrımcılığı güden cinsel ahlakının bir konstrüksiyonu ise, MPD de postmodern kültürdeki bir hayat konstrüksiyonudur. Şimdi yafta da hazır olduğuna göre, terapistler daha önce farklı teşhis koyacakları belirtileri MPD belirtileri olarak yorumlamak için kuşkusuz onu kullanacaklardır. Ve rahatsızlığın *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* tarafından tanınmasının telkin edici bir etkisi olduğu yadsınamaz. Ama 19. yüzyılın son onyıllarında "isterinin güz zamanı"nda olduğu gibi, MPD teşhis ve telkinleri için yine de gerçek bir üreme zemini olması gerektiğini eklemeliyiz. Belirtildiği üzere, MPD ilişkili belirtilerin sayısındaki artış, onu bu haliyle reddedenler tarafından bile inkâr edilmiyor.

Bu durum, MPD olaylarında göze çarpan hızlı artışın kişisel ve kültürel kimliğin daha da kapsamlı bir parçalanmasının habercisi olduğu sonucunu çıkarmak için hâlâ yeterli değil elbette. ABD nüfusunun yüzde 1'inin gerçekten MPD benzeri bir dertten mustarip olduğunu varsayalım; o zaman bu pekâlâ –rahatsız edici derecede büyük olsa da– özel bir grup insanın hızla değişen ve parçalara ayrılan postmodern toplumda hayatla başa çıkamaması ve bunun neticesinde disosiyatif rahatsızlıklar geliştirmesi olgusunun bir sonucu olabilirdi.[55] Her durumda, şu an itibariyle kişilik bölünmesinin az çok normal ve patolojik formları arasında bir ayrım yapmak sağduyulu bir yaklaşım gibi görünüyor. (Burada, insan hayatının başka her alanında olduğu gibi, ikili bir muhalefetin değil, bunun yerine aralarında çok sayıda derece ve konum bulunan iki aşırı ucun söz konusu olduğunu

a İng. Iatrogenic: Reçeteli ilaçlar ya da tıbbi tedavi yüzünden oluşan (hastalık) –ç.n.

akılda tutmak gerekiyor.) Birçok akıl rahatsızlığı gibi çoğul kişilik de normal koşulların patolojik bir büyümesi sayılabilir.

Disosiyatif durumlar insan hayatının doğal bir parçasıdır. Sözgelimi gündüz düşleri, otoyol ipnozu, dinsel ve cinsel esrime, bir kitap, film ya da bilgisayar oyununa dalma, alkol ve başka uyuşturucuların neden olduğu mest hali vb. Ve, eğer benliği bir öyküler dokusu olarak gören Ricoeur'ü izlersek, zaten bir disosyasyon tipini kabul ederiz. Yahut Dennett'in belirttiği gibi:

> İnsan bir kişinin içinde birden çok kişilik keşfedebilir [...]: Bu durumda gereken her şey, öykünün tek bir kişilik, tek bir hayali nokta çevresinde tutarlı olması değil, iki farklı hayali nokta çevresinde tutarlı olmasıdır (her durumda çok daha tutarlı olur).[56]

Çoğul kimliğin patolojik olmayan bu şekli ile patolojik olan arasındaki fark, ikincisinin durumunda çeşitli kişiliklerin çok daha güçlü bir şekilde ayrılması ve aralarındaki geçişlerin sık sık bütünüyle denetim dışı olması, çoğu kez dış koşullarca başlatılmasıdır.[57] Sağlıklı kişide tüm heterojenlik ve parçalanmaya rağmen belirli bir tutarlılık kalır ve bu tutarlılık böyle de hissedilir.

Bu nedenle, çevrimiçi kimliklerini günlük kimliğiyle bütünleştirmeyi becerebilen kişi, tanım gereği, tek çevrimdışı kimliğine bağlı kalan kişiden aklen daha hasta değildir; postmodern toplum göz önüne alındığında belki daha bile sağlıklıdır. Bu bölümde ele aldığım yeni kimlik yapısı şekilleri, postmodern labirentte yaşamanın getirdiği taleplere karşı psikososyal bir yanıt olarak görülebilir.[58] Dahası, Sherry Turkle *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*'te [Ekrandaki Hayat: İnternet Çağında Kimlik], internet öncesi dönemin "nimetler"ini değerlendirir:

> Her dönem psikolojik mutluluk için kendi mecazlarını inşa eder. İstikrar kısa bir süre öncesine kadar sosyal bakımdan değerli sayılıyor ve kültürel olarak destekleniyordu. Katı cinsiyet rolleri, tekrara dayanan işler, bir ömür boyu tek tür bir işte ya da tek bir kentte kalmak;

> bunların hepsi sağlık tanımlamalarında tutarlılığı merkeze oturtuyordu. Ama bu istikrarlı sosyal dünyalar çöktü ve zamanımızda, sağlık istikrardan ziyade akıcılık açısından tanımlanıyor. Şu anda en önemli konu, yeni işlere, yeni kariyer doğrultularına, yeni cinsiyet rollerine, yeni teknolojilere uyum sağlama ve değişme becerisi.[59]

Bunlar hesaba katıldığında, çoğul bir kişilik geliştirmek bilgi toplumunda değişen sosyal ve kültürel hayata verilen normal ve sağlıklı bir karşılıktır; ille daha değersiz ya da patolojik değildir, ama kuşku götürmez bir farka sahiptir.

On Birinci Bölüm

SANAL ANTROPOLOJİ

Siborglar İçin Helmuth Plessner'in Açıklanması

Bir yuva, bir parça yurt ve güvenlik bulmak isteyenler inançlarına kurban vermek zorunda. Aklına bağlı kalanlar geri dönmez.

Daha önce görülmüş ama akılda tutulamamış olanı yeniden görünür kılmak için tekrar tekrar yeni gözler gerek bize.

Helmuth Plessner

Uzun süre çağdaşı Martin Heidegger'in gölgesinde kalan Alman filozof ve sosyoloğu Helmuth Plessner'in (1892-1985) yapıtı son on yılda yeniden dikkatleri üzerine topladı. Yapıtlarından yalnızca birkaçının İngilizceye[1] çevrilmiş olmasından dolayı, Plessner'e duyulan ilgi geçmişte başlıca Almanya ve Hollanda'yla sınırlıydı.[2] Plessner'in yenilenen güncelliğinin olası gerekçelerinden biri, ilk olarak 1928'de *Stages of the Organic and Man*'de [Organik Olanın ve İnsanın Aşamaları] ortaya koyduğu merkezdışı konumsallık kavramının, televarlık ve sanal gerçeklik gibi enformasyon ve iletişim teknolojilerini, bu teknolojilerin ağırlıklı olarak düalist, Kartezyen ontolojiden başlayan mevcut yorumlarının çoğundan edinebileceğimizden daha iyi kavramamızı sağlamasında yatar. Televarlık ve sanal gerçeklik –robotbilim, yapay zekâ ve yapay hayat araştırması ve genetik mühendisliği gibi teknolojilerle birlikte– insanötesi ve insansonrası hayat formları yaratmak için kullanılan (ille de ereksel olmayan) enformasyoncu programın parçalarıdır.[3] Plessner'in konumsallık kuramından yola çıkarak, televarlığın ve sanal gerçekliğin yardımıyla şekle bürünen siborg hayat formunun dördüncü bir konumsallık tipiyle sonuçlanacağını ve burada başka bir ereksel "sınır realizasyonu"nun (*Grenzrealisierung*) daha ayırt edilebileceğini savunacağım.

Açıklamam üç kısımdan oluşuyor. İlkin, Plessner'in felsefi antropolojisinde merkezi bir yer tutan "konumsallık" kavramını Heidegger'in zamansal doğrultulu *Dasein* kavramıyla karşılaştıracak, ardından kısaca Plessner'in antropolojisinin katıksız eşzamanlı doğası hakkında bazı yorumlar yapacağım. İkincisi, televarlık ve sanal gerçeklik ile bu teknolojilerin Kartezyen yorumlarının neden olduğu ütopik beklentilerden bazılarını daha kapsamlı ele alacağım. Üçüncü ve sonuncu kısımda "konumsallık" perspektifinden televarlık ile sanal gerçekliğin bir yorumunu yapacak, bu teknolojilerde meydana çıkan ve bunun için "çoklu-merkezdışı konumsallık" adını önerdiğim yeni tip bir siborg konumsallığını açıklayacağım. Plessner'in *Stages*'inin son bölümünde ileri sürülen üç antropolojik ilke (*Grundsätze*) temelinde, bu yeni tip konumsallığın bu yeni teknolojilerin savunucuları tarafından ortaya atılan ütopik beklentileri yerine getirmediğini, daha ziyade, Plessner'e göre insan hayatını karakterize eden varoluşçu "yuvasızlık"ı radikalleştirdiğini göstereceğim.

Merkezdışı Konumsallık

Plessner'in "merkezdışı konumsallık" kavramının önemini, ancak söz konusu kavramı modern felsefeye başka her konudan daha fazla hükmeden insanın sonluluğu konusunun ışığında incelersek anlayabiliriz.[4] Kuşkusuz, insanının sonluluğu modern bir tema değil; daha ortaçağ düşüncesinde bir yeri vardı. Bununla birlikte, Odo Marquard'ın gösterdiği gibi, modern felsefede kavramın anlamında önemli bir kayma oldu. Aşkın Tanrı'yla tezat halindeki sonlu insan, ilk önce yaratılan –yani gerekçesi kendinde bulunmayan– şey olarak kavranırken, modern laikleştirilmiş kültürde içkin olarak uzay ve zamanda sınırlı olan şey diye tanımlanıyor.[5] Plessner ile Heidegger arasındaki kritik fark, insanla ilgili düşüncelerinde sonluluğun değişik boyutlarından yola çıkmalarından kaynaklanır. Heidegger *Varlık ve Zaman*'da çıkış noktası olarak *zaman* içinde sonluluğu alır. Sonluluk bu bağlamda ölümlülük olarak anlaşılıyordu ve bu ölümlülüğün farkında olma olgusu tarafından karakterize edilen insanın varlık tarzı dolayısıyla "ölüm için olma" (*Sein zum Tode*) diye tanımlanıyordu. Gelgelelim Plessner'in *Stages of the Organic and Man*'deki çıkış noktası uzayda sonlu-

luktur; Plessner'in söz dağarcığında sonluluk başlıca *konumsallık* olarak ve insan hayatı da, kendi konumsallığıyla spesifik ilişkisi içinde, merkezin dışında, *merkezdışı* (*exzentrisch*) olarak tanımlanır.

Heidegger zamansallık deneyimini kendine çıkış noktası aldığı insan *Dasein*'ının analizini –antropolojik açıdan değil, genel varlık sorusunun bir ön analizi olarak–insanoğlunun doğuştan uzamsal bedenselliğinden büyük ölçüde soyutlar. Bununla bağlantılı olarak, insanoğlunu nesnelleştirici bir yaklaşımı şiddetle reddeder ve materyalist gelenekten ziyade idealist geleneğe yakınlık duyar.[6] Plessner ise aksine, uzamsal boyutu vurgulayarak bedenimize ve onunla ilişkimize merkezi bir rol verir. Antropolojisinde biyolojik boyuta tayin edici bir yer veren Plessner'in analizinin önemli bir kısmı da insanoğlunu diğer –canlı ve cansız– varlıklardan ayırmayı hedef alır.

Plessner'in analizinin çıkış noktası, canlı bedenin cansızdan farklı olduğu, çünkü onun aksine yalnızca konturlara sahip olmakla kalmadığı, bir sınırla ve dolayısıyla bu sınırı geçmekle karakterize edildiğidir. Üstelik, canlı beden kendisini dış dünyadan ayıran sınırlarıyla kurduğu özel bir ilişki tarafından karakterize edilir. Plessner bu ilişkiyi *konumsallık* diye adlandırır. Canlı yaratıkların konumsallığı çift yanlılıklarıyla bağlantılıdır; nitekim canlıların kendilerini oluşturan sınırın her iki yanıyla, hem iç hem dış tarafıyla bir ilişkileri vardır.[7] Ryle'ın sonraki eleştirisini önceden kestiren Plessner, bu çift yanlı kavramla, her iki kutbun ontolojik düzlemde temellendirildiği Kartezyen *res extensa*[a] ve *res cogitans* düalizmine açıkça karşı çıkar ve beden ile zihni ayrı ontolojik alanlara ait unsurlar değil, birleşik (psikofiziksel bir birlik olarak algılanan) bir insan organizmasının yanları olarak görür.

Konumsallığın organizasyon tarzı bitki, hayvan ve insan arasındaki farkı belirler. Organizma, bitkinin açık organizasyonunda henüz konumsallığıyla ilişki içinde değildir; ne dışının ne içinin bir merkezi vardır. Başka bir deyişle, bitkiyi karakterize eden, her iki yanında da hiç kimse ya da

a René Descartes *res extensa* ve bunun zıddı olan *res cogitans* terimlerini, Kartezyen denilen kendi felsefi sisteminde kullandı. *Res extensa* fiziksel dünyayı, *res cogitans* ise düşünen varlığı, kendi varoluşunu algılayan varlığı belirtiyordu –ç.n.

hiçbir şeyin olmamasıdır; ne özne vardır ne nesne.[8] Kendi konumsallığıyla bir ilişki, ilk olarak hayvanın kapalı organizasyonunda görünür. Hayvanda sınırı geçen şey bir merkezin aracılığıyla vuku bulur; merkez, fiziksel bir düzeyde sinir sisteminde yer alır ve ruhsal düzeyde çevrenin farkında olmakla karakterize edilir. Bitkiden farklı olarak hayvan yalnızca bir vücut değildir, aynı zamanda vücudunun "içinde"dir. İnsani hayat formu hayvanınkinden ayrılır, çünkü insanlar bu merkezle de bir ilişki sürdürür; her zaman merkezci bir konumu benimsedikleri halde, bu merkezle de spesifik bir ilişki içindedirler. Bu nedenle ikinci bir aracılıkla karşılaşırız: İnsanlar deneyim merkezlerinin farkında ve bu sıfatla merkezdışıdırlar. "İnsan yalnızca yaşayıp (*lebt*) hayatını deneyimlemez, hayat deneyimini de deneyimler (*erlebt*)."[9] Bir başka deyişle, merkezdışı varlıklar olarak, deneyimlediğimiz yerde değiliz ve bulunduğumuz yerde deneyimlemiyoruz.[10] Bedenin perspektifinden ifade edersek: "Yaşayan bir kimse bir *bedendir*, (iç deneyim ya da ruh olarak) bedeninin *içindedir* ve aynı zamanda her ikisinden meydana geldiği perspektif olarak bedeninin dışındadır."[11] İnsan, varoluşunun bu üçlü belirleniminden dolayı üç dünyada yaşar: bir dış dünya (*Aussenwelt*), bir iç dünya (*Innenwelt*) ve paylaşılan kültür dünyası (*Mitwelt*).[12] Hayatın karakteristik özelliği olan bu çift yanlılık nedeniyle, bu üç dünyanın her biri insanlara hem bir iç, hem bir dış perspektiften görünür. Bedenimiz dış dünyanın bir parçası olarak hem beden (*Körper*) –yani şeyler içinde bir şey olarak nesnel bir uzay-zaman süreminde spesifik bir yer tutar– hem algılarımız ile eylemlerimizin merkezi olarak işlev gören, yaşanan bir bedendir (*Leib*). İç dünyaya gelince, o hem ruh (*Seele*), ruhsal hayatımızın faal kaynağı, hem yaşanan deneyim (*Erlebnis*), ruhsal süreçlerin meydana geldiği sahnedir. Kültür dünyasıyla ilgili olarak biz hem bu dünyayı yaratan bir "ben" (*Ich*), hem bu dünya tarafından desteklendiğimiz ve oluşturulduğumuz için bir "biz"iz (*Wir*).

Plessner'in felsefi antropolojisinin bazı kilit kavramlarına ilişkin bu kısa açıklamaya son verirken, kritik bir yorumda bulunmak istiyorum. Plessner'e göre merkezdışı konumsallık, konumsallığın en yüksek düzeyidir: "Bu noktanın ötesinde bir gelişme imkânsızdır, çünkü canlı şey burada kendi arkasındaki bir konuma ulaşmıştır."[13] Plessner'in biyoloji öğrenimi

gördüğü dikkate alınırsa, insanmerkezli diye tefsir edilebilecek bu yorum biraz şaşırtıcıdır. (Yeni)-Darwinci evrim kuramına göre, hayatın evriminin insanla tamamlandığını varsaymak safiyane görünüyor. Plessner'in *Stages of the Organic and Man*'de hayatın artzamanlı boyutunu parentezler arasına almasının kuşkusuz iyi metodolojik ve politik nedenleri vardı.[14] Plessner'in yorumu, hayatın evrimsel ya da tarihsel gelişmesine yönelik olmaktan ziyade yeryüzündeki değişik hayat formları olasılığı koşullarının eşzamanlı bir analizidir. Ne var ki, Lolle Nauta'nın savunduğu üzere, bu salt eşzamanlı yaklaşım –sözgelimi iç dünya (*Innenwelt*), dış dünya (*Aussenwelt*) ve kültürel dünyadaki (*Mitwelt*) paralel olmayan tarihsel gelişmeye ilişkin– bir dizi önemli soruyu sorma olanağını dışarıda bırakır. Bundan dolayı Lolle Nauta, Plessner'in eşzamanlı yaklaşımına artzamanlı bir yaklaşım eklemeyi önerir.[15] Örneğin Norbert Elias'ın izinden giderek, sözü edilen üç merkezdışı konumsallık alanının tarihsel keşfini aydınlatmak için desantralizasyon süreçlerinin incelenmesini savunur. Gelgelelim Nauta'ya göre, Plessner'in eşzamanlı üç hayat formu tipolojisi kavramsal çerçeve olarak kalır. Bu, dolaylı olarak Nauta'nın analizinde de konumsallığın mevcut tiplerine ilişkin evrimsel, tarihsel ve/veya teknolojik gelişmelerin kaçınılmaz biçimde gözlerden saklı kaldığını gösterir. Bana kalırsa, günümüzün biyoteknolojisi ve enformasyon teknolojisi insan konumsallığının ontolojik yapısını etkiler göründüğünden, bu kısıtlama ne kuramsal ne pratik bakımdan verimli. Bunu, televarlık ve sanal gerçeklik gibi enformasyonal teknolojilerde artık merkezdışı konumsallık kavramıyla uygun bir şekilde tanımlanamayacak yeni bir konumsallık tipinin meydana çıktığını göstererek örneklemeye çalışacağım.

Teleteknoloji ve Sanal Gerçeklik

Teknoloji Plessner'in *Stages*'inde önemli bir yer işgal eder. Plessner'e göre teknoloji merkezdışı konumsallıkla ayrılmaz bir bağ içindedir:

> İnsan merkezdışı bir varlık olarak bir denge durumunda değil; yersiz yurtsuz o, zamanın dışında hiçlikte durur, bir yuvadan yoksundur. Hâlâ hep "bir şey" olması ve kendisi için bir denge durumu yaratması gerekir.[16]

İşte bu nedenle, Plessner'in *Stages*'in son bölümünde merkezdışı konumsallık kavramından türettiği, antropolojinin üç temel yasasından ilkinde belirtildiği üzere, insanoğlu *doğuştan yapay*'dır. İnsan, varlığının dayanılmaz merkezdışılığından kaçmayı dener, hayat formunu oluşturan eksikliğin yerini doldurmak ister. Merkezdışılık ve tamamlayıcılara duyulan ihtiyaç tek ve aynı şeydir. Bu bağlamda "ihtiyaç"ı ruhsal ya da öznel bir şey olarak yorumlamamalıyız. Mantıksal olarak her ihtiyaç, dürtü, eğilim ya da iradeden önce gelen bir şeydir. Özellikle insani olan her şeyin motifini, *irrealis*[a] üstünde odaklanmayı ve yapay araçların kullanımını, insan yapısı *teknik ürün*'ün ve onun hizmet ettiği şeyin, *kültür*'ün oluşumunu, bu temel ihtiyaç ya da çıplaklıkta buluruz.[17]

Başka bir deyişle, teknoloji ve kültür yalnızca –ve en başta bile gelmeyen– hayatta kalma araçları değil, bir "varlıksal zaruret"tir. Bu anlamda, insanların hep siborg olduklarını, yani hem organik, hem teknolojik bileşenlerden meydana geldiklerini iddia ederken haklıyız.[18] Teknoloji ve kültür dünyası, insanların onları dünyadan, başka insanlardan ve kendilerinden ayıran uzaklığı kat etme arzusunun ifadesidir.

Dünya kurulduğundan bu yana teknoloji sonlu oluşumuzun getirdiği zaman ve uzay sınırlarını aşmaya yönelikti. Atalarımızın bilgi ve deneyimlerinden yararlanmamızı ve kendi bilgi ve deneyimimizi soyumuzdan gelenlere aktarmamızı mümkün kılan yazı yazma gibi "alfa teknolojileri", ayrıca doğal bilimlerin doğuşundan bu yana geliştirilen "beta teknolojileri" için geçerlidir bu. Sözgelimi teleskop ve mikroskop, duyularımızın uzamsal sınırlamalarının (kısmen) üstesinden gelmemizi mümkün kıldı. İşte bu nedenle Peter Weibel "New Space in the Electronic Age" [Elektronik Çağında Yeni Uzay] başlıklı yazısında modern teknolojinin öncelikle teleteknoloji olarak kavranması gerektiğini savunur:

Teknoloji yokluktan doğan yetersizliğin yerini doldurmamıza, söz konusu yetersizliği aşmamıza, onun üstesinden gelmemize yar-

a Almanca'dan gelen bir dilbilim terimi olan bu kelime, burada "hayali olan" anlamında kullanılıyor –ç.n.

dımcı olur. Teknolojinin her şekli teleteknoloji olup uzamsal ve zamansal uzaklığın üstesinden gelmemize yarar. Ne var ki, uzaklık ve zaman karşısındaki bu zafer (tele)medyanın yalnızca fenomenolojik bir yanıdır. Medyanın gerçek etkisi, uzaklığın ve zamanın, tüm yokluk, terk, ayrılık, ortadan kaybolma, kesinti, geri çekilme ve kayıp şekillerinin neden olduğu akli rahatsızlığın (korkular, denetim mekanizmaları, iğdiş edilme kompleksleri vb.) üstesinden gelinmesinde yatar. Teknik medya, yokluğun olumsuz ufkunun üstesinden gelerek ya da o ufku kapatarak, bakım ve hazır bulunma teknolojilerine dönüşür. Medya, mevcut olmayanı gözümüzün önünde canlandırıp simgesel anlamda var ederek, yokluğun zarar verici sonuçlarını hoş şeylere dönüştürür; uzaklık ve zamanın üstesinden gelirken, bunların ruha ilham kaynağı olduğu korkuyla baş etmemize yardımcı olur.[19]

Bence yakın dönemin *televarlık* ve *sanal gerçeklik* gibi dijital teknolojilerinin gelişmesini de bunu hesaba katarak görmemiz gerekir. Televarlıkta bir kimse, stereografik görüntüleyicilerle bezeli bir veri kaskı ve kulaklıkla, ayrıca vücudun hareketlerini kaydeden ve dokunsal deneyimler yaratabilen sensörleri olan *veri eldiveni* ve *veri giysisi*'yle donatılır. Kask, eldivenler ve giysi bir robota bağlıdır; o da kamera, mikrofon ve sensörlerle donatılmıştır. Görüntüleyici ve kulaklıklar sayesinde görebilir, işitebilir ve robotun yapay duyularını hissedebiliriz ve hareketlerimizi neredeyse "gerçek zaman"lı kaydedip talimatlara çeviren aracı bilgisayar sayesinde robot hareketlerimize tepki verir. Başımızı çevirdiğimizde robot da başını çevirir, elimizi bir objeye doğru uzattığımızda ona uzanır.

Howard Rheingold'un *Virtual Reality* [Sanal Gerçeklik] adlı kitabında yer alan, televarlık teknolojisiyle ilk deneyimine ilişkin rapor öğreticidir. Bu olay Dr. Taçi'nin Sukuba'daki (Japonya) laboratuvarında vuku buldu ve robot ondan birkaç metre uzaktaydı:

> En şaşırtıcı an, Dr. Taçi'nin sağıma bakmamı söylediği andı. Koyu mavi takım elbisesi ve açık maviye boyalı ayakkabılarıyla bir dişçi

koltuğunda arkaya yaslanmış bir adam vardı. Sağına baktığı için başının arkasındaki saçsız yeri görebiliyordum. Bana bakıyordu ve dalgınlık içinde onun ben olduğunu anladım, ama ben kimin ben olduğunu biliyordum ve ben buradaydım. Oysa o oradaydı. Uzaktaki bir varlığın orada olduğu duygusunu yaratmak için yüksek derecede bir gerçeğe yakınlık duygusu gerekmiyor... Hiç kuşkusuz, bedenin dışında gerçekleşen bir deneyimdi bu.[20]

Televarlık bütünüyle yeni bir şey değil. Önceki bölümde, Heidegger'in *Varlık ve Zaman*'ındaki bir sözünden ilham alarak, telefon, radyo ve televizyon gibi yerleşik teknolojilerin televarlığın ilkel habercileri sayılabileceğini belirttim. Onun bu erken formlardan farkı, televarlık teknolojisi kullanıcısının televarlık ortamına tamamen gömülmüş olmasıdır ve bu kişi, bedeni uzakta olduğundan, söz konusu ortamda hareket edip onunla etkileşim içinde davranabilir. Televarlığın zaten mevcut uygulamalarından ikisine değinecek olursak: Bir cerrah başka bir ülkedeki bir hasta üzerinde bir ameliyatı gerçekleştirebildiği ya da bir polis memuru (banka soyguncusunun "bizzat" orada olması ve kendisinin televarlık olmaması koşuluyla) kendini tehlikeye atmaksızın bir banka soyguncusunu tutuklayabildiği gibi, bu teknoloji insan ölçeğine ve insan hayatının koşulllarına bağlı olmadığından, ilke olarak bir DNA zincirindeki bir bozukluğu onarmamıza ya da Mars'ta yürümemize imkân tanır.

Sanal gerçeklik televarlıkla yakından ilişkilidir. Temel fark, içinde yaşar göründüğümüz çevrenin alışılmış fiziksel anlamda var olmayıp, bilgisayarca üretilmiş bir dünya olmasıdır. Dokuzuncu bölümde gördüğümüz gibi, teleteknolojinin bu sanal şeklinin de birçok uygulaması var. Sözgelimi pilotlar uçuş simulatöründe eğitilebilir, mimarlar müşterilerini sanal tasarımlarında dolaştırabilir, arkeolojik ve tarihsel alanlar –örneğin Lascaux mağaraları– sanal gerçeklikte eğitim amaçlı simüle edilebilir. Sanal gerçeklik eğlence endüstrisinde de, örneğin oyun salonlarında *Dactyl Nightmare* gibi üç boyutlu bilgisayar oyunlarıyla bir yer edindi. Böyle oyunlarda ve *AlphaWorld* gibi çevrimiçi sanal gerçeklik dünyalarında tek başına hareket etmez, sanal aktörler ve başka insanların temsilcileriyle (avatarlar) etkileşim içinde

de oluruz (bkz. dokuzuncu bölüm). Eğer teknolojinin nihai hedefi, Weibel'in iddia ettiği gibi, sonlu hayatımızı karakterize eden uzamsal ve zamansal uzaklığın üstesinden gelmekse, televarlığa ve sanal gerçekliğe ne kadar değer verilse az olur. Yine de, Rheingold ve başka birçok yazarın bu teknolojileri adeta havalarda uçarak betimlemelerini açıklamaz bu. Bu aşırı mutluluk duygusunun daha derinde yatan, neredeyse dinsel bir yanı var.[21] Düşlerin en büyüğü, televarlığın ve sanal gerçekliğin günün birinde insanı sonluluğundan kurtaracağı ve ona modern zamanlardan önce yalnızca sonsuz bir Tanrı'ya atfedilen –her yerde hazır ve nazır, her şeyi bilen ve her şeye gücü yeten– nitelikler ve son, ama aynı derecede önemli olarak ölümsüzlük bağışlayacağıdır! Bu düşü, teleteknolojinin çok mutlu değilse de en coşkulu savunucularından biri olan, Carnegie Mellon University'den robotbilimci Hans Moravec'e gönderme yaparak kısaca açıklayayım.

Dokuzuncu bölümde Moravec'in çok sayıda mahale erişmek için teleteknolojiler kullanma fikrine değinmiştim: "Sanal bir 'merkezi istasyon'un birçok gerçek mahallin görünümlerine açılan kapılarla kuşatıldığı bir melez sistemin hayalini kurabiliriz. İnsan istasyonda sanal bir bedende yaşarken, kapılardan birinden dışarı adım attığında, simülasyondan akıcı bir şekilde çıkıp o mahalde bekleyen bir televarlık robotuna bağlanır" ve sonunda "kendimizi birçok mahale dağılmış halde bulabiliriz; zihnimizin bir parçası burada, başka bir parçası şurada ve bilinç duygumuz daha da başka bir yerdedir."[22] Üstelik, aynı anda her yerde bulunmamız gerçek mahallerle sınırlı olmayıp tüm olası sanal mahalleri kapsar. Bu sanal dünyaların tasarımcıları kendimiz olduğundan, onlara tanrılar gibi hükmedecek ve kusursuz bilginin sahipleri olacağız. Moravec ölümsüzlüğü elde etmek için er geç bedenimizi büsbütün arkada bırakma ve siberuzaya göç etme kararı alacağımızı düşünüyor:

> Düşünme işlemlerimiz eninde sonunda asıl bedenimizin, gerçekten herhangi bir bedenin herhangi bir izinden tamamen kurtarılabilir. Ama ortaya çıkan bedensiz zihin, düşünce berraklığı ve anlayış kapasitesi bakımından harika olsaydı bile, artık hiçbir anlamda insan sayılamazdı. Öyleyse, uçsuz bucaksız siberuzay şu ya da bu şekilde, bizim insani kaygılarımıza göre bakterilerin kaygıları dene-

> bilecek türden gelecek meseleleriyle uğraşan, insani niteliklerinden yoksun, bedensiz süper zihinlerle dolu olacaktır.[23]

Televarlık ve sanal gerçeklik, bedenin hapishanesinden kurtulma şeklindeki o eski Platoncu ve Kartezyen düşe yeniden hayat vermiş görünüyor. Heim'ın *The Metaphysics of Virtual Reality* [Sanal Gerçekliğin Metafiziği] adlı kitabında belirttiği üzere:

> Siberuzay, çalışır durumda bir ürün olarak Platonculuktur. Önümüzde oturan, duyusal girdi aygıtlarına bağlı sibernot bu dünyadan kopmuş görünür ve nitekim öyledir. Bilgisayar uzayında asılı duran sibernot, bedenin hapishanesini terk eder ve dijital bir duyum dünyasında meydana çıkar.[24]

Moravec'in süper zihinleri durumunda bu düş gerçekleşebilirdi. Plessner'e göre, Kartezyen gelenek beden ile zihin arasındaki ayrımı ontolojik olarak temellendirirken, televarlık ve sanal gerçeklik bu Kartezyen düalizmi teknolojik olarak gerçekleştirmeyi hedef almış görünüyor.

Çoklu-Merkezdışı Konumsallık

Moravec'in Faust'umsu manipüle edilebilirlik fantezisi teknik, sosyopolitik, psikolojik ve felsefi olmak üzere birkaç düzlemde eleştirilebilir. Felsefi düzlemde eleştirilere davetiye çıkaran, kuşkusuz, beden ve zihnin radikal Kartezyen düalizmidir ve böyle bir eleştiri 20. yüzyılın akışı içinde Descartes'a çeşitli açılardan (fenomenoloji, yorumbilgisi, sıradan dilin felsefesi, feminist kuram vb.) yöneltilen uzun bir eleştiriler dizisine bağlanabilir. Aslında, iddialardan birçoğuyla Plessner'in *Stages of the Organic and Man*'inin ikinci bölümünde zaten karşılaşırız. Gelgelelim, burada Moravec'in düalist projesini doğrudan değil, televarlığın Plessnerci bir perspektiften yorumbilgisel bir tefsiri yoluyla eleştirmek istiyorum. Böyle yaparak yalnızca Moravec'in varsayımlarının savunulamazlığını göstermeyi değil, televarlığın ve sanal gerçekliğin ontolojik sonuçlarının alternatif, düalist olmayan bir betimlemesine ulaşmayı da umut ediyorum.

Bir başlangıç noktası olarak, Rheingold'un televarlık robotuyla yaşadığı deneyimle ilgili betimlemesine geri dönmek istiyorum. Onun bu deneyimi "bedenin dışında" ifadesiyle betimlemesini mutlaka düalist saymak gerekmez; insani hayat formuna özgü merkezdışı konumsallığın bir sonucu olarak da görülebilir bu. Rheingold deney sırasında *o olduğunun* ve bir *bedeni olduğunun* farkında olduğu gibi, bedeninin *dışında* da olduğunun adamakıllı farkındaydı. Bu nedenle, insani hayat formuna özgü merkezdışı konumsallığın yaşanmış bir açıklamasını sunmaktan başka bir şey yapmıyordu. Deneyüstü terimlerle ifade edersek, bu, merkezdışı konumsallığın televarlığı deneyimlemeye imkân tanıyan durum olduğu anlamına gelir. Merkezdışı varlıklar yalnızca daima bedenlerinin hem içinde hem dışında olduklarından televarlığı deneyimleyebilecek durumdadırlar.

Sıradan bir bedenin dışında olma deneyimi (örneğin başka bir yerde olmayı hayal ettiğimizde) ile böyle bir deneyime bir telerobotun yol açması arasında önemli bir fark var: Televarlık deneyiminde merkezdışılığın *teknolojik olarak nesnelleşme*'si. Telefon benzeri ilkel televarlık formları için geçerli olan bu durum, bir robotun yapay gövdesi yoluyla sağlanan televarlık için çok daha fazla geçerlidir. Bundan dolayı Rheingold, Moravec ve Heim televarlığın bedenimizden dışarı çıkmamıza imkân tanıdığını savundukları zaman haklıdırlar. Bana kalırsa, Plessner'in fenomenolojik perspektifinden de, televarlıkta kendimizi robotun gövdesi *içinde* bulduğumuzu iddia etmek doğrudur. Benim deneyim *merkez*'im robotun kamera-gözlerinin arkasında yatar. Yapay duyuların yardımıyla çevremi gözlemleyen ve onunla etkileşim halinde olan *ben*'im. Bir obje robota yaklaştığında, onu *bana* doğru geliyormuş gibi deneyimler ve kenara çekilirim. Robotun önündeki bir objeyi yakalamak için elini uzatan da *ben*'im. Televarlık ve sanal gerçeklik uygulamasında yapay gövde kendi beden projemizin bir parçası haline geldi. Hayatı karakterize eden çift yanlılık yapay gövdeyle ilişkide de deneyimlenir. Robotun yapay duyuları vasıtasıyla gözlemde bulunduğumda, yapay gövdeyi (yapay olarak yaşanan bir beden olarak –*Leib*) içeriden dışarıya doğru deneyimlerim, ama o (yapay bir beden olarak –*Körper*) dış dünyanın da bir parçasıdır.

Ne var ki, aynı zamanda –ve benim görüşüm de burada Rheingold ile Moravec'inkilerden ayrılıyor– benim bedenin dışında olma deneyimimin

–bir dizi nedenle– tam olmadığını söylemek gerekir. En başta, deneyimin belirli yanları biyolojik bedenimin duyularına bağlı kalır. Günümüzün televarlık teknolojisinde yapay bedenle yalnızca görsel, işitsel ve dokunsal deneyleri yaşar ve koku, ısı ve pozisyon duygusu (bizzat sinir sisteminden kaynaklanan uyarıların yaşattığı deneyim) söz konusu olduğu sürece biyolojik bedenimize bağımlı kalırız. Teleteknoloji bu duyusal izlenimlerin yapay gövdeye aktarılabileceği ölçüde gelişse bile, televarlık deneyimleri sırasında hâlâ kendi bedenimize bağımlı kalırdık. Kaskımdaki görüntüleyiciler ve hoparlörlerin gerisinde biyolojik bedenime ait gözler ile kulaklar yer alır ve bunlarla robotun diğer mahalde neyi gözlemlediğini görüp duyarım. Hatta eğer –zihnin felsefesinde o denli popüler olan, ünlü "kavanoz içindeki beyin"[a] tarafından düşünülmüş deneyleri sürdürerek– robotun yapay duyularını bir nöro-arayüz vasıtasıyla, vücudumuzdan çıkarılmış ve yapay olarak hayatta tutulan beynimize bağlayabilsek, o zaman deneyimi yaşamak için biyolojik bedenin en azından bu parçası hâlâ gerekli olacaktır.

Çıkarabileceğimiz bir ilk sonuç, televarlığın, deneyim merkezinin yerini değiştirme sorunu olmaktan ziyade merkezi ikileme sorunu olmasıdır. Yahut, daha iyi bir deyişle, ilke olarak adeta tüm duyularımızı çeşitli yapay bedenlere sözleşmeyle devredebileceğimizden, deneyim merkezinin çoğaltılmasından söz edebiliriz. Moravec "Kendimizi birçok mahale dağıtılmış olarak buluruz" derken, bu anlamda haklıdır; ama birleştirici bir hazır bulunma deneyimi söz konusu olamaz, daha ziyade bir parçalanma ya da birbirinden ayrılmadan [disosyasyon] söz edilebilir. Psikoanalitik terimlerle ifade edersek, burada bilinç içinde bir ego bölünmesiyle karşı karşıyayız. Televarlık teknolojisinin neden olduğu disosyasyonu onun olağan varyantından ayıran şey, bilincin bir kısmının, televarlık durumunda bağlı olduğumuz yapay bedenin duyularıyla bağlantılı olmasıdır. Bunu "çokmerkezli deneyim" olarak adlandırabilirdik.

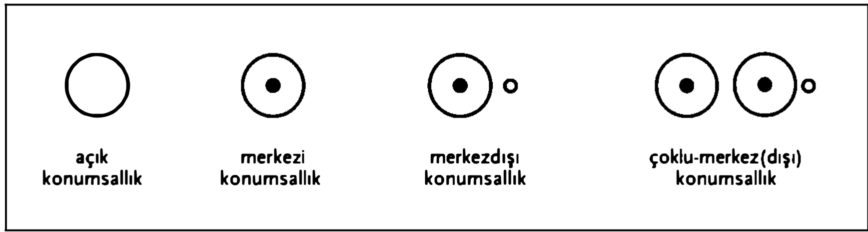
Burada basitçe biyolojik bedenin yapay bir uzantısından değil de "çokmerkezli deneyim"den söz etmemiz gerektiğini düşündüren etken, uçuş simulatörlerindeki deneyimdir. Böyle simulatörlerde alıştırma yapan pilotlar sık sık biyolojik bedenleri ile yapay bedenleri arasında bir birbirinden ayrılma

a İng. "Brain in a vat" –ç.n.

deneyimi yaşarlar; çünkü sanal bedendeki sanal hareket ve hızlanma deneyimi ile biyolojik bedendeki denge organı arasında uyuşmazlık yaşanır. Her iki bedenin duyularını yeniden birbirine bağlamak için birkaç saat harcayan pilot, bu sırada denge koruma konusunda ciddi güçlükler yaşar. İşte bu nedenle birçok havayolu, pilotlarının bir simulatöre girdikten sonra belirtilen bir dönem süresince uçmalarına izin vermez. Çokmerkezli deneyim fikri, psikolojik benliğimizin bir birlikten ziyade "sorunlu bir şekilde boyundurukla birbirine bağlanmış bir kısmen özerk sistemler bohçası" olduğunu iddia eden nörolojik ve psikolojik kuramlara da uyar.[25] Söz konusu fikir, önceki bölümde tartıştığımız çoğul kişiliği daha derinlemesine kavramamıza da olanak tanır. O disosiyatif deneyimlerden farklı olan olgu, çoğul kişiliğin televarlık ve sanal gerçeklik içinde artık yalnızca biyolojik bedende yer almaması ve ilave bir yapay bedende teknolojik olarak cisme bürünmesidir.

Televarlık deneyiminin fenomenolojik tanımlamasının da açığa kavuşturduğu gibi, deneyim merkezini ikilemeyi, salt psikolojik deneyimi ikileme ve "bedenin hapishanesinden" bir kaçış olarak yorumlamamak gerekir. Tam tersine! Televarlıkta ikilenen aslında bedendir. İnsan hayatının çift yanlılığından dolayı bu bizi şaşırtmamalıdır: Bedensiz deneyim olmaz ve bedeni ikilemeksizin çokmerkezli deneyim olmaz. Bedene bu bağımlılık sanal gerçeklik için de geçerlidir; gerçi bu durumda fiziksel bedenin ikilenmesinden ziyade, biyolojik bedene bir bedenin tasvirinin ya da en azından ilave bir deneyim merkezi oluşturan sonlu, öznel bir perspektifin eklenmesi söz konusudur; dolayısıyla, çıkarabileceğimiz *ikinci sonuç*, sonluluğumuzu aşan bir teknoloji olan televarlığın *bedenden* bir kaçışı değil, daha ziyade çok sayıda *bedene* bir kaçışı içerdiğidir. Plessner'in merkezdışılık deneyimi tanımlaması aşılmış olmaktan ziyade radikalleştirilmiştir. Televarlıktaki kişi şu ya da bu bedenle rastlaşmaz. Bir bedenin içinde ve dışında, başka bir bedenin de içinde ve dışındadır. Onu hem çokmerkezli, hem çoklu-merkez*dışı* olarak tanımlayabiliriz. Bu dördüncü tip konumsallığın daha önceki üçüyle ilişkisini aşağıdaki gibi betimleyebiliriz:

> Merkezdışı bir yaratığın yersiz yurtsuz olduğu yerde, teleteknolojinin neden olduğu çoklu-merkezdışılık bu yersiz yurtsuzluğu artırır



Resim 1: Konumsallığın dört tipi

ve radikalleştirir. Bu anlamda ilahi bir her yerde hazır ve nazır olma durumundan ziyade, her yerde bulunmama yolunda bir aşama söz konusu olabilir!

Plessner'in ikinci antropolojik yasasına –*dolaylı dolaysızlık*– dayanarak, sanal gerçekliğin bize o ilahi her şeyi bilme ve her şeye gücü yetme imkânını tanıyacağı umuduyla ilgili bir yorum da yapılması gerekiyor. Plessner, insanların kendi teknoloji ve kültürlerinin yaratıcısı oldukları halde kültürün kendi momentini edindiğine dikkati çekerken haklıdır:

> İnsan yapısı teknik ürün için aynı derecede önemli olan iç ağırlığıdır, teknolojinin yalnızca icat edilebilen ya da keşfedilebilen, ama asla imal edilemeyen o yanını ifşa eden nesnelliğidir. Kültürün alanına giren her şey insan yaratısına olan bağımlılığını gösterir. Ama aynı zamanda (ve aynı ölçüde) insandan bağımsızdır.[26]

Şimdiye kadarki siberuzay deneyimimiz bu ikinci antropolojik yasanın geçerliliğini tesis eder. Siberuzayda eylemde bulunmak, gerçek dünyadakinden daha az olmamak kaydıyla, tahmin edilebilirlik ve denetlenebilirliğe sıkı limitler koyan her türlü istenmeyen yan etkiyi de beraberinde getirir. Dahası, siberuzaydaki sibernot, yine gerçek dünyadakinden daha az olmamak kaydıyla bizim arzularımıza direnen çıkarlar ve güçler ile aralıksız olarak ve durmadan karşı karşıya kalır. Ve fiziksel beden televarlık teknolojilerinin ayrılmaz bir parçası olarak kaldığı sürece, ölümsüzlük düşünün bir düş olarak kalması kaçınılmazdır.

O ilahi her yerde hazır ve nazır olma, her şeyi bilme ve her şeye gücü yetmeye ilişkin dijital düşlerin ütopik kalmaya mahkûm olduğu yargısı sanki haklı görünüyor. Ama Plessner'in üçüncü antropolojik yasası olan *ütopik konum* yasası hesaba katıldığında bu şaşırtıcı gelmemelidir. Plessner'e göre, eğer merkezdışı konumu göz önüne alınırsa, insanın ister istemez yoksun olduğu şeylerin düşünü kurması tipik bir durumdur: "Güvenlik, kaderiyle uzlaşma, gerçekliği kavrama, bir parça yurt."[27] Bu deneyim çoklu-merkezdışı konumsallığın durumunda daha da yoğunlaşır. İnsanoğlu aslında yersiz yurtsuz olduğu için, dinsel kökenli yuva düşlerini daima besleyecektir, ama bunlar da aynı şekilde düş olarak kalmaya mahkûmdur. Plessner'in üçüncü yasası –gelecek bölümde göreceğimiz gibi– daha az geçerli değil; çünkü bizimki gibi laik bir toplumda, teknoloji birçoklarının gözünde dinin ütopik rolünü devraldı.

İnsanlık Dışı Sonuç

Gelgelelim, televarlığın ve sanal gerçekliğin bu teknolojilere atfedilen ütopik beklentileri karşılamaması onları daha az gerçek kılmaz. Dahası, girişte belirttiğim üzere, bunlar genetik mühendisliği, nanoteknoloji, yapay hayat ve yapay zekâ gibi enformasyon bilimlerinin gizli gündemi olan güncel transhümanist programın yalnızca küçük bir parçasını oluşturur. Moravec'in erdemi, bu bilimler ile teknolojilerin istenmeyen ya da gizli amaçlarını, yani –Plessner'in "İnsanlık Dışılık" (*Unmenschlichkeit*) başlıklı denemesinde kullandığı bir ifadeyi kullanırsak– "insanın biyolojik düzeyde bir dönüşümü"nü açığa kavuşturmasında yatar.[28] Her ne kadar bu çoklu-merkezdışı proje şu anda büyük ölçüde Moravec gibi bilim insanlarının *Innenwelt*'iyle sınırlı olsa da, *Aussenwelt* ve *Mitwelt*'te hâlâ duraksayarak kendini gösterse de, *Homo sapiens sapiens*'in kendi evrimsel torunlarını yaratmayı beceren ilk biyolojik tür olduğu kuşku götürmez.

Bu projeyi insanlık dışı sayabiliriz, ama bu şekildeki bir insanlık dışılığın ayrılamaz bir biçimde insani merkezdışılıkla bağlantılı olduğunu da unutmamalıyız. Yahut, Plessner'in *Unmenschlichkeit*'da dile getirdiği gibi: "İnsanlık dışı olan, herhangi spesifik bir dönemle sınırlı olmayıp insan hayatına içkin bir olasılıktır: Kendini inkâr etme olasılığı."[29] Bu kitabın son kısmında bu olasılığı ele alacağız.

On İkinci Bölüm

SANAL ÇOKTANRICILIK

Dijital Yeniden Büyüleme Çağında Din

Yeterince ilerlemiş herhangi bir teknoloji büyüden farksızdır.
Arthur C. Clarke

Tam da bu nedenle, tanrılar olduğu, ama bir Tanrı olmadığı için tanrısal bu.
Friedrich Nietzsche

Dinsel Aygıt

Microsoft on yıl önce Windows'un ilk versiyonunu piyasaya sürdüğünde, filozof ve yazar Umberto Eco haftalık l'Espresso dergisinde son derece eğlendirici bir köşe yazısını, ona göre mevcut dünyayı gizlice bölen yeni din savaşını araştırmaya adıyordu. Eco'ya göre yeni din savaşı bilgisayarın etrafında cereyan ediyordu. Dünya, MS-DOS bilgisayar kullanıcıları ile MacIntosh işletim sistemini kullananlar arasında bölünebilirdi. O sırada MS-DOS dünya çapında en çok kullanıcıya sahip olduğu ve dolayısıyla bu tip bilgisayar için birçok program mevcut olduğu halde, MS-DOS epeyce karmaşık ve pek kullanıcı dostu olmayan "tek boyutlu" bir işletim sistemiydi (bkz. Dokuzuncu Bölüm). MS-DOS kullanıcısı bu bilgisayarla klavye vasıtasıyla iletişim kuruyordu, bunun bir sonucu olarak sık sık karmaşık parametreli çok sayıda komutu ezbere öğrenmesi ya da kullanım kılavuzunu hep el altında bulundurması gerekiyordu. MacIntosh bilgisayar ise, aksine, bir grafik arayüzle kullanılıyordu (ve hâlâ kullanılıyor); bu sistemde kullanıcı, ekrandaki ikonların üzerine bir fareyle basitçe tıklayarak komutları verir.

Duygusal cazibe bakımından bilgisayarlar biraz arabalara benzer. Birçok bilgisayar kullanıcısı bilgisayarına duygusal olarak o denli bağlı ki, kendi işletim sistemlerinin avantaj ve diğerinin dezavantajları konusunda

ateşli iddialarda bulunmaya her zaman hazırlar. Eco'nun bir din savaşından söz etme nedeni, anılan işletim sistemleri arasındaki farkın sonunda dinsel nitelikte olduğuna inanması:

> Kesinlikle MacIntosh'un Katolik ve DOS'un Protestan olduğu görüşündeyim. Gerçekten, MacIntosh Reformasyon karşıtı ve Cizvitlerin "ratio studiorum"undan[a] etkilenmiş. Neşeli, sıcakkanlı, yatıştırıcı, müminlere –"Cennetin Krallığı"na değilse de– belgelerinin basılacağı ana ulaşmak için nasıl adım adım ilerleyeceklerini söyler. Bir ilmihali andırır: Vahyin özü basit formüller ve çok görkemli ikonlar vasıtasıyla aktarılır. Herkes kurtuluş hakkına sahiptir. DOS Protestan ya da hatta Kalvinisttir. Kutsal Kitap'ın serbest tefsirine izin verir, zor kişisel kararlar talep eder, kullanıcıya incelikli bir yorumbilgisini kabul ettirir ve herkesin kurtuluşa ulaşamayacağı fikrini doğal sayar. Sistemin işlemesi için programı senin yorumlaman gerekir: Barok cümbüşcüler topluluğundan çok uzaklarda, kullanıcı kendi iç azabının yalnızlığına gömülür.[1]

MacIntosh'tan ilham alan bir işletim sistemi olan ve DOS'la birlikte kullanılabilen Windows da Eco tarafından dinsel harita üzerine kusursuzca yerleştiriliyordu:

> Windows bir Anglikan tarzı hizbi, katedralde büyük törenleri temsil eder, ama her zaman için DOS'a dönüp gidişatı garip kararlarla uyum içinde değiştirme olanağı var.[2]

Eco'nun günümüzün bu din savaşına ilişkin betimlemesini, bu bölümde tartışmak istediğim, dinin siberuzaydaki geleceği konusuna bir giriş olarak sunuyorum. Bu ilk bakışta tuhaf bir konu gibi gelebilir. Modern bilgi teknolojisini üreten modern teknoloji ile din birbirinden kilo-

a Cizvitlerin eğitim sistemini belirtmek için kullanılan terim; Latince resmi başlık olan "Ratio atque Institutio Studiorum Societatis Jesu", yani "İsa Topluluğu Derslerinin Yöntem ve Sistemi"nin kısaltmasıdır –ç.n.

metrelerce uzak görünüyor. Yine de internette dinden ve ruhanilikten geçilmediğine ikna olmak için Dünyayı Saran Ağ'da kısa bir aramaya girişmek yeterlidir. Google arama motorunda daha 2005'lerin ortasında "din" kelimesi yazıldığında karşınıza 87.400.000'den fazla ağ sitesi çıkıyordu. Yahoo ya da Open Directory gibi internet anakapılarının alt kategori dizini Religion and Spirituality'yi yahut Beliefnet, Religion Online veya the Virtual Religion Index gibi uzmanlaşmış ağ sitelerini ziyaret eden herhangi bir kimse, din alanında sunulanların çeşitliliği karşısında şaşkına dönecektir (@). İlk önce bildik dinsel metinler var kuşkusuz. Kitabı Mukaddes'i okumak ya da bilgisayarına indirmek isteyen bir kimse, kitabın –meraklıları için Star Trek destanında savaş yanlısı yabancıların dili olan Klingon dahil– akla gelebilecek tüm dillerde var olduğu yüzlerce ağ sitesinden bir seçim yapabilir; ardından, papaların toplu mektuplarından bilimsel çalışmalara kadar birçok ikincil kaynak bulunuyor. Vatikan genellikle sosyal değişikliklerin ön cephesinde yer almadığı halde, Papa II. Ioannes Paulus 24 Ocak 2002'de özel bir mesajla inananları interneti Tanrı'nın kelamı için yeni bir vasıta olarak kullanmaya çağırdı. Ama Müslümanlık, Hinduizm, Budizm, Taoizm ve Konfüçyonizm gibi diğer dünya dinlerinin dinsel metinleri de internette iyi temsil ediliyor, keza yerli Aborijin dinlerinden ve Şamanist tarikatlardan UFO tarikatlarına, cadılık grupları ve Satanistlere kadar düzinelerce küçük inanç grubu da (@).

Üstelik bu ağ siteleri yalnızca dinsel metinler ve bu dinlere dair başka bilgiler içermekle kalmaz, aynı zamanda dinsel uygulama yerleri olarak kullanılır. Tüm geleneksel dinler müminlerine dua etmeleri için sanal kiliseleri, camileri ya da tapınakları ziyaret fırsatı sunar ya da –interpasif bir şekilde– otomatik bir dua üreteci tarafından dua edilmesini sağlar veya Jesus2000.com sitesine sanal bir hac ziyareti düzenler (@). İnternet yoluyla günah çıkartmak Vatikan için (henüz?) fazla ileri bir adım; papalık Curia'sına[a] göre bir günah çıkartma işlemi papaz ile mümin arasında ancak kişisel temas aracılığıyla gerçekleşebilir.[3] Virtual Rituals [Sanal Ritüeller] adlı ağ sitesi, çevrimiçi sunulan dinsel ritüellerin güzel bir incelemesini verir (@).

a Roma Katolik Kilisesi'nin merkezi yönetim birimi –ç.n.

Sanal gerçeklik içinde yapılmış bir *CyberMosque* [SiberCami], sanal Taoist mezarlıkları ve insanın sevdiği birinin ölümünün yasını tutabileceği –örneğin Hollanda'da "Tatlı Küçük Melekler"in– ağ siteleri var. Ve bunlardan başka dinsel konuların tartışıldığı, mümin kardeşlerinizden destek alabileceğiniz birçok tartışma listesi ve çet grupları bulunuyor.

Bu dinsel uygulamalar siberuzayı kutsal olanın kendini gösterebileceği bir yere çeviriyor. Bu bakımdan Papa II. Jean Paul'ün 2000'de siberuzayı resmen kutsaması yalnızca mantıklıdır.[4] Budistler de geri kalmıyor, ama siberuzayı kendi usullerince anıyorlar. Kyoto'daki Dayo (Daioh) Tapınağı'nın ağ sitesinde her yıl 24 Ekim'de –enformasyon birimi 1.024 bayt'a (kilobayt) gönderme yapan– internette kaybolan tüm bilgilerin anısına bir ritüel düzenleniyor.

Toplam bir trilyonu aşkın ağ sayfası içinde dinsel içerikli yirmi otuz milyon ağ sitesi nispeten küçük bir sayı oluşturuyor elbette. Bununla birlikte, dünya görüşünün sosyal modernleşme ve mekanikleşmesinin kaçınılmaz olarak tam bir laikleşmeye yol açacağı fikrinin en azından yeniden gözden geçirilmesi gerekiyor. İnternetteki dinsel etkinlik tecrit edilmiş bir özellik olmayıp çevrimdışı gelişen dinsel uygulamalarla ve ruhaniliğe duyulan ilginin artmasıyla bağlantılıdır. Görünüşe bakılırsa, ritüellere ve hayatın anlamı üstüne düşünmeye duyulan ihtiyaç kolayca yok olmuyor. Dinsel ritüel ve öyküler insanlık kadar eskidir –arkaik *Homo sapiens* yüz bin yıl önce ölüsünü gömüyordu– ve bütün kültürlerde karşımıza çıkabilir. Hayatın önemli anlarında icra edilen ve nispeten fazla biçim değiştirmeden kalan ayinler, kutlamalar ve törenler, bireysel ve sosyal hayatta çok önemli geçişleri gösterir ve varoluş kaosuna düzen getirir. Grubun kimliğini ve dayanışmasını kuvvetlendirip kaderin açıklanamaz ya da ezici gücüyle karşı karşıya geldiğimizde teselli sunan bu ritüeller genellikle tutucu uygulamalardır; güç ve güzellikleri tekrarda yatar, ama değişmez değildirler, yeni koşullara, yeni öyküler ile mitlere kolayca intibak sağlarlar ve bunlar da sıraları gelince yeni ritüellerin yolunu açar. İnternet, hayatın geri kalan kısmında olduğu gibi yanlış anlamaların, çatışmaların ve ıstırabın ortaya çıktığı anlarda herkese açık yeni bir alan açtığından, eski ritüellerin kendini koruması ve yeni ritüellerin peyda olması pek de şaşır-

tıcı değil. Hatta kimileri internetteki dikkat çekici dinsel etkinliği dinsel bir yenilenme çağının yaklaşmasının bir işareti olarak görüyor.[5]

Bu sonuncu fikir ister aşırı olsun ister olmasın, "gerçekten var olan din", siberuzaya giderken insana yol boyunca eşlik ediyor. Tıpkı politika, sanat ve bilim ile ilgili bölümlerdeki gibi burada ilginç soru yalnızca mevcut dinlerin siberuzaya ve siberuzayda ne yaptıkları değil, siberuzayın da dine ne yaptığıdır. Bu son soruyu ele almadan önce, gelecek altbölümde kısaca teknoloji ile din arasındaki ilişki üzerinde duracağım. Daha sonra, kültür tarihinde birbirini izleyen teknolojik gelişmelerin kutsallık kavramımızda nasıl önemli dönüşümlere yol açtığını açıklayıp, bunu kitap kültürüyle yakın ilişki kurmuş bir din olan Hıristiyanlığın gelişmesine bakarak örnekleyeceğim. Son altbölümde okurdan sanal çoktanrıcılığa dönmeyi aklından geçirmesini isteyeceğim.

Din Olarak Teknoloji

Önceki altbölümde, modern çağ öncesine ait bir dünya görüşünün, bilimsel akılcılığın ve laikliğin simgelediği modern kültürün bir ürünü olan enformasyon teknolojisiyle görünüşte bu denli kolayca birleştirilebilmesinin ilk bakışta tuhaf olduğunu belirttim. Din ortaçağlarda kültürün merkezindeyken ve Tanrı, Büyük Varlık Zinciri'nin nihai referans noktasıyken, insan modern kültürde her dünya görüşünün odak noktası haline geldi.[6] Eskiden insan Tanrı'nın imgesine göre yaratılırken, modern çağda –Feuerbach, Marx, Nietzsche ve Freud'dan sonra– Tanrı insanın bir tasarısı olarak görülüyor.

Var olan her şey, modern dünya görüşünde insani özne için bir nesneye dönüştürülür; böylece gerçeklik bir bütün olarak insanın ihtiyaçlarını giderecek bir malzeme haline gelir. Tanrı ortaçağda bir yaratıcı ve evrenin ilahi yöneticisi olarak görülürken, insanoğlu modern zamanlarda kendi kaderini giderek kendi ellerine alır. Modern insan kendini dünyanın yöneticisi, *Homo sapiens cyberneticus* [sibernetik *Homo sapiens*] olarak algılar.[7] Yedinci bölümde açıklandığı üzere, modern ve postmodern bilimler ile teknolojiler, (post)modern insanın çok temel bir düzeyde doğaya ve dünya tarihine müdahale etmesini mümkün kılar. Sonunda insanoğlu en cüretkâr teknolojik başarıların nihai malzemesine dönüşür. Peşlerinden

bilim insanları ile teknisyenler gelen bilimkurgu yazarları, yeni, android[a] hayat formları geliştiren insanın gelecekte gezegenimizdeki hayatın evrimini bile belirleyeceğine dair kehanette bulunuyorlar. Ve bu kitabın son kısmında göreceğimiz gibi, ileri enformasyon teknolojileri sayesinde belki tek bir evrim gerçekleşmeyecek, yan yana sayısız sanal dünya geliştirilecektir. Heidegger'in sözlerini kullanırsak, görünüşe bakılırsa tanrılar için fazla geç kaldık.

Modern kültürün gelişmesine ve dinin buna içkin ölümüne ilişkin bu görüş üstüne çok şey söylenebileceği halde, bazı dikkatli notlar düşmekle yetinelim. İlkin, modern dünya görüşü, önceki Hıristiyan dünya görüşünden birçok bakımdan temel bir kopuşu sergilemekle birlikte, onunla bir dizi çarpıcı süreklilik de içerir. Daha önceki dinsel dünya görüşünün yaptığı gibi, modern bilimsel dünya görüşü de dünya tarihinin önceden belirlenmiş belli bir plana uygun olarak ilerlediğini varsayar. Başlangıçta her şeye gücü yeten bir Tanrı dünya tarihinin ilahi yöneticisi olarak davranırken, modern çağda insanoğlu bilim ile teknolojinin yardımıyla bu görevi üstlendi. Bunu göz önüne aldığımızda, bilim ile teknolojinin modern kültürde her zaman dinsel bir auraya sahip olmuş olması garip değil. Sözgelimi bilim ile teknolojinin nimetlerine duyulan bilim yanlısı inancı başka herkesten çok teşvik eden 19. yüzyılın Fransız pozitivisti Auguste Comte bu başarıları adeta dinsel terimlerle betimliyor, hatta onun durumunda bu bir *Catéchisme positiviste*'in yayımlanması ve bilim mabetlerinin kurulması planıyla sonuçlanıyordu.

Comte'un bilimsel ilerlemeye olan iyimser inancını bugün az kişi paylaşacaktır. 20. yüzyılın tarihi, hayret verici gelişmelerine rağmen modern bilim ile teknolojinin karanlık yanları olduğunu da öğretti; çünkü bunlar sundukları nimetlerden daha az olmamak üzere, en barbarca yıkım silahlarının gelişmesine katkıda bulundular. Üstelik gelişmiş teknolojileri denetim altında tutmanın ilk başta düşünüldüğü denli kolay olmadığı ortaya çıktı. Doğaya müdahale, ilahi Tanrı'nın yerini almanın başlangıçta sanıldığından daha zor olduğunu gösteren beklenmedik sayısız yan etkilerin

a İnsana benzer robot –ç.n.

varlığını kanıtlıyor. Belki ritüellere ve ruhaniliğe yeniden ilgi duyulmasını da bunun ışığında değerlendirmek gerekiyor. Bu ilgi yalnızca dünyanın büyüsünün kaybolmasına nostaljik bir tepki değil, insanın güçsüzlüğünün bir ifadesi olarak da görülmelidir.

Bunun farkına varılması yine de modern teknolojinin dinsel aurasını kaybetmesine neden olmadı. Tam tersine, Hollandalı filozof Hans Achterhuis, denetlenebilirliği olmayan modern teknolojinin modern insan için daha ziyade kutsal olanı temsil ettiğine işaret etti.[8] Achterhuis'in ifadesini tam anlamıyla kavramak için "kutsal" kavramı üzerinde durmalıyız. Teologlar ile kültürel antropologlar arasında dinden ne anlaşılması gerektiği konusunda pek görüş birliği olmasa da, kutsal kavramı neredeyse tüm din tanımlarında hayati önem taşır. Dinler kutsallıkları nedeniyle bizden uzak ve ayrı olana gönderme yapar. Dinsel ritüeller, kişisel tanrılar olarak sunulsun veya sunulmasın, bu doğaüstü güçlerle paylaşımı ve iletişimi hedef alır. Alman din bilgini Rudolf Otto'nun 1917'de kaleme aldığı *Das Heilige* adlı risaleye göre, kutsal olanın değişmez iki yanı vardır. Achterhuis tarafından özetlendiği üzere:

> Bir yanda *fascinans* var: İnsanları olumlu bir şekilde büyülüyor ve cezbediyor, yararlı, saf ve vaatkâr, insanları tapınma ve ululamaya çağırıyor. Öte yanda *tremendum* var: İnsanlara korku ve dehşet saçıyor; canavarca, korkunç ve kirli; onunla aranıza mesafe koyuyor ve içeri girmesini engelliyorsunuz.[9]

Otto'nun kutsallık kavramıyla bağlantı kuran Achterhuis, kutsal olanın büyülemesinin ve korku saçmasının günümüz kültüründe kendini özellikle (bunlar bildiğimiz en derin esrarlara, maddenin özüne ve hayatın sırrına dokunduğu için) nükleer teknoloji ile biyoteknoloji etrafında kopan duygusal ve genellikle de akıldışı tartışmalarda gösterdiğini savunuyor. Bir yanda bu teknolojiler Fritjof Capra gibi *new age* tutkunları tarafından kutsal olanın bilimsel yeniden keşfi şeklinde resmediliyor, bir yanda diğer bilim insanları ile Von Weizsäcker gibi filozoflar "nükleer tencereyi karıştırma"yı ve hayatın kodlarının manipülasyonunu, dünyanın ve insanın hayatta kalmasına karşı bir tehdit sayıyor.

Kutsal olanın yarattığı büyü ve korku, enformasyon teknolojisinin gelişmesiyle ilgili çoğu kez duygusal tartışmaların da ana ilham kaynağı gibi görünüyor. Tarifi zor siberuzay kimi insanların içini dinsel bir yüceltme duygusuyla doldurur[10] ve çeşitli dinsel projelere vesile olurken, başkaları onu insanlığın olası bir kitlesel mezarı sayıyor. Sözgelimi Mark Taylor ve Michael Brown büyülenmişçesine internetteki dinsel etkinliği savunurlar:

> Şimdiye kadar yalnızca dinsel bir düş olan küresel birlik ideali şimdi elle tutulacak denli yakın görünüyor. Aslında internet küresel beynin maddileşmesidir ve giderek herkes için erişilir hale geliyor. Elektronik ağlar mevcut her şeyi kapsayan bir kolektif bilincin sinir sistemine dönüşüyor.[11]

Öte yandan Heidegger'in teknoloji analizinden esinlenen Michael Heim gibi bir yazar, insanoğlunu artık doğaüstü olanın şiirini duymayı beceremeyen veri işlemci bir "bilişterya"ya[a] indirgeyen enformasyon teknolojisinin şeytani tabiatına karşı bizi uyarıyor.[12]

İnternetteki olağandışı dinsel etkinlik, bu fon önünde değerlendirildiğinde ilk bakışta göründüğünden daha az dikkat çekicidir. Dünyayı saran bilgisayar ağının sanal uzayını kuşatan kutsallık aurası hem kurtuluş arayanları, hem kötülüğe tapanları cezbediyor.

Teknoloji Olarak Din

Bu noktada, din ile teknoloji arasındaki yakın ilişkinin modern çağla sınırlı olmadığını görmek önemlidir. (Örneğin Mısır piramitlerinin ve Yunan tapınaklarının kanıtladığı gibi, insanoğlu dinsel düşlerine şekil vermek için hep teknolojiyi kullandı.) Din ile teknoloji arasında yakın bir işbirliği mümkündür, çünkü her ikisi de sonlu insanın uzay ve zamanın koyduğu sınırları aşma arzusunun bir ifadesidir. Önceki bölümde Weibel'e ka-

a İng. Cognitariat ("biliş (prole)taryası"ndan kısaltma): "Beyaz yakalı ücretli köleler", "ağ çalışanları" ve "bilgi işçileri" gibi kısa tanımlamalarla da ifade edilen, programcı, tasarımcı, sistem yöneticisi vb. sanal âlem çalışanlarından oluşan yeni sosyal sınıfa verilen ad –ç.n.

tılarak, din gibi teknolojinin de insanın ve insani deneyimin ötesinde olanla iletişimi ve paylaşımı hedef aldığına işaret ettim.

Bu benzerliği gösterirken, var olan önemli farkları elbette inkâr etmiyorum. Örneğin teknoloji, paylaşımın ve iletişimin kendi içlerinde hedefler olarak ulaşılmak istendiği dinden farklı olarak yararlı amaçlara yöneliktir. Teknoloji, gerçekliği denetlemeyi hedeflediği yerde dinden ziyade –bunun başarılı bir devamı olan– büyüyle ilişkilidir.[13] Başka bir önemli fark, teknoloji görünen doğanın altta yatan yapılarına göre yön belirlerken, dinin doğaüstü olanla paylaşım ve iletişim oluşturmaya çabalamasıdır.

Bu son fark, teknoloji ile din arasındaki ilişkinin önemli bir yanını öne çıkarır. Paylaşımın ve iletişimin amacının doğaüstü karakterinden dolayı, kutsal olanın bir resmini oluşturmak son derece zordur. Bu nedenle, mevcut teknolojiler –bilinçli ya da bilinçsiz olarak– kutsal olanın bir imgesini oluşturuvermeye can atar. O halde teknoloji sanki kutsal olanın bir mecazıdır. Burada, Umberto Eco'nun yukarıda alıntılanan köşe yazısında yaptığının tersini görürüz. Eco, bilgisayarlar dünyasındaki bir çekişmeyi Katoliklik ile Protestanlık arasındaki karşıtlık bağlamına yerleştirerek aydınlatırken, bilgisayar bugün sık sık evrenin sırlarını açıklamak için bir mecaz olarak kullanılıyor. Siberuzayda Tanrı'yı ararken keşfettiğim *Load & Run High-tech Paganism-Digital Polytheism*, bunun şen şakrak bir örneğini sunuyor bize:

> Onların siberdelik[a] denklemlerine göre evren en iyi şekilde, alt programları ve geçici ROM devletleri, galaksi denen megaları, yıldız denen maksileri, gezegen denen minileri, organizma denen mikroları ve molekül, atom, parçacık olarak bilinen nanolarıyla bir dijital bilgi süreci olarak tanımlanabilir. Bütün bu programlar sonu gelmez evrim durumları içinde, yani sürekli "çalışıyor". Bundan şöyle bir sonuç çıkıyor: 20. yüzyılın büyük entelektüel meydan okuması bu evreni "kullanıcı dostu" kılmak; tek tek insanları şifreyi çözme, dijitalleştirme, depolama, onun kişisel gerçekliklerini meydana getiren alt programları işlemden geçirme ve ölçüp biçmeleri için hazırlamaktı.[14]

a İng. *Cyperspace* (siberuzay)+psycho*delic* (psikodelik) kelimelerinden türetilmiş bir terim –ç.n.

Daha önce dördüncü bölümde değinilen –Leary tarafından geleceğin gölge yazarı diye anılan– siberpunk yazarı William Gibson'ın üçlemesinin ikinci kısmı olan *Count Zero*'da, siberuzaydaki hayatın kutsal olana ilişkin imajımızı nasıl etkileyebileceğine dair bir betimlemeyle karşılaşırız. Önde gelen karakterlerden biri olan Fig'in siberuzaydaki dinsel deneyimi Wig adlı başka bir başkahramana betimlediği uzunca bir pasajı alıntılıyorum:

> Evet, orada dışarıda bir şeyler var. Hayaletler, sesler. Niye olmasın? Okyanuslarda denizkızları vardı; bütün o saçmalıklar ve bir de silikon denizi vardı, anlıyor musun? Elbette, siberuzay hepimizin sahip olmaya rıza gösterdiği tarzda kesilip biçilmiş bir yanılsama yalnızca, ama fişi takan herkes biliyor ki, namussuzum *biliyor ki* o bütün bir evren. Ve her yıl biraz daha kalabalıklaşıyor... [...] Bir noktada hiç kimse nerede, ne zaman ve niçin olduğunu söyleyemiyordu, Wig'in kafayı yemiş olduğu fark edilmeye başladı. Özellikle Finn, Wig'in Tanrı'nın siberuzayda yaşadığına ya da belki siberuzayın Tanrı *olduğu*'na ya da onun yeni bir belirtisi olduğuna inanmış olduğunu söylüyordu. [...] Wig Finn'e, onun mistik araştırma tekniğinin, bilincini matrisin boş, yapısı kesinleşmemiş sektörlerine yöneltmek ve beklemekten ibaret olduğunu açıklıyordu. Takdir etmek gerekir ki Finn, birkaç vesileyle O'nun varlığının matrisin ızgarasının yüzeyinde devindiğini sezdiğini ileri sürse de, aslında Tanrı'yla karşılaşmış olduğunu hiç iddia etmedi. Wig'in tehlikeli teolojik serüvenlerine büyük paradigmatik değişiklikler, inanç düzeyinde hakiki iniş çıkışlar damgasını vuruyordu.[15]

Aklıma gelmişken, bu alıntı teknoloji ile din arasındaki ilişkinin yalnızca mecazi olmadığını gösterir. Mevcut teknolojiler ilaveten bir dinsel paylaşım ve iletişim aracı olarak işlev gördüğünde *ontolojik* bir boyut kazanır ve kısmen dinsel deneyimin yapısal bir parçasına dönüşür. Bu teknolojiler –bir bilgisayar mecazı kullanırsak– dinsel deneyimin "işletim sistemi"ni oluşturur ve kutsal olanın kendini spesifik bir tarzda gösterebileceği

bir alan yaratır. Bunu söylerken, dinsel deneyimlerin basitçe onların altında yatan teknolojilere indirgenebileceğini iddia etmiyorum elbette; ama –ontolojik düzeyde– kullanılan teknik iletişim araçları ile dinsel deneyim arasında yapısal bir benzerlik/analoji var olduğunu öne sürüyorum. Bunu, Batı kültürümüzde simgelerin kullanımının gelişmesi ile dinsel deneyim arasındaki karşılıklı bağın kısa bir analiziyle örnekleyeceğim. İletişim medyasının gelişmesi söz konusu olduğu sürece, açıklamam Eric Havelock ve Walter Ong gibi yazarların yapıtıyla birleşiyor ve gelecek bölümde bunun üzerinde daha fazla duracağım.

İnsan kimi zaman *Homo symbolicus* diye anılır. Bunun doğruluk payı yüksektir, çünkü (dilsel, keyfi) simgelerin kullanımı insan türünün ayırt edici özelliklerinden biridir. Simgelerin bu kullanımının, insanlık tarihinin seyri boyunca kullanılan simgelerin az çok kalıcı olarak cisimlenmeleri temelinde yeniden tasarlanabilecek uzun bir geçmişi var. Bu cisimlenmenin tarihinde önemli aşamalar, konuşulan dil, yazı yazma, basılı söz ve, en yakınlarda, hiper iletişim araçlarıdır. Altıncı bölümde çeşitli simgeleştirme vasıtalarının, basitçe deneyimleri yansıtması anlamında tarafsız olmadığını, her birinin bu deneyimleri spesifik bir tarzda ifade ettiğini savunuyordum. Başka bir deyişle, kullanılan simgeleştirme tekniği, simge kullanıcının gerçekliği ve kendini deneyimleme tarzını büyük ölçüde belirler. McLuhan iletişim aracının mesaj olduğunu telaffuz ederken abartıyor belki, ama kesinlikle mesajın bir parçasıdır o! Bu, dolaylı olarak sözlü kültür, yazılı kültür ve hipermedya kültürü gibi kültürlerin her birine farklı bir dünya görüşünün eşlik ettiği anlamına da gelir.

Bu genel durum özellikle dinin Avrupa kültüründeki gelişmesiyle örneklenebilir. Sözgelimi Yunan mitolojisi, içinden çıktığı sözlü kültüre çok yakından bağlıydı ve Hıristiyanlık –Musevilik ve Müslümanlıkla birlikte– bir kitap dininin tipik örneği olarak gösterilebilir. Ortaya çıkan soru, hipermedya kültürüne güncel geçişin, günümüzün ve geleceğin dinsel deneyimi açısından sonuçlarının ne olduğudur. Bu soruya yanıt vermeden önce, ilk olarak dinsel deneyimin sözlü kültürden yazılı kültüre geçişte geçirdiği dönüşüme bir göz atacağım.

Antik Yunanistan'ın sözlü kültürüne damgasını vuran, tanrılarının bolluğuydu. Homeros'un bu kitabın girişinde sözü edilen *Odissia*'sı bunun tipik bir örneğidir. Odisseas İthaki'ye yaptığı uzun yolculukta çok sayıda tanrıyla ve periler, kikloplar gibi başka mitolojik yaratıklarla karşı karşıya gelir. *Odissia*'nın artık yalnızca yazılı versiyonunu bildiğimiz halde, metin sözlü bir kültürden kaynaklandığını açıkça gösteren işaretlerle doludur. Sözlü kültürün karakteristik özelliği yalnızca –anlatıcının öykülerini daha kolaylıkla ezberlemesini mümkün kılan– şiirsel ifade sureti değil, aynı zamanda Yunan mitolojisini oluşturan öykülerdeki birlik bütünlük eksikliğidir.[16] Gelenek henüz kitap tarafından bir araya getirilmediği ve çok sayıda öykü ile öykücü arasında dağıldığı için, yerleşik temalar üstünde kolayca her tür çeşitleme peyda olabildiği gibi öykülerin çoğunda uyum ve tutarlılık eksikliği görülüyordu. Yunan mitolojisi bu şekilde son derece karmaşık bir öyküler ağı oluşturur.

Arkaik Yunan dininin göze çarpıcı bir özelliği, insanların duyguları ve kişisel inançlarıyla pek az ilgili olması ya da bunlara hiç değinmemesi ve esas olarak geleneksel ritüellerin uygulanmasından, ayrıca öykülerin yeniden anlatılmasından meydana gelmesidir. Bu içe dönüklük eksikliği Yunan tapınaklarında işlevsel bir iç yapının eksikliğinde yansımasını bulur. Bu özellik de Yunan dininin sözlü doğasıyla ilişkilidir. Köklü öykülerin bir işlevi kısmen pratik bilgilerin aktarılma vasıtası olmasıydı. *İliada* ve *Odissia* Yunanlılar için bir tür sözlü ansiklopediydi. Sözlü kültürün güçlü anlatısal karakteri, konuşulan sözün ne uzun boylu düşünmeye, ne kullanılan kavramlar arasında soyut ilişkiler geliştirilmesine olanak tanıyan geçiciliğinden kaynaklanır.

Yunan kültüründe vuku bulan temel dönüşüm sözlü kültürden yazılı kültüre geçiştir. Platon'un bütün felsefesi, Batı kültürünün sonraki gelişmesi için o denli büyük bir öneme sahip bu yazıya yönelişin bir dışavurumu olarak kavranabilir. Eric Havelock, tüm Batı felsefesinin Platon'a bir dipnot olarak adlandırılabilmesinin, temelde Platon'un felsefeyi bir kitap kültürü kılmasına bağlı olduğuna dikkati çeker.[17] Bu fon önünde, Platon felsefesinin Yahudi-Hıristiyan geleneğiyle neden o kadar kolay kaynaşabil-

diğini anlayabiliriz, çünkü söz konusu gelenek de benzersiz bir şekilde kitap kültürüyle bağlantılıydı.

Yazılı kültüre bu geçiş, dinsel deneyim açısından çok önemli sonuçlar yaratır. Yazılı metin, yazı yazmada ve daha sonra kitap kültüründe dünya ile insanın bir mecazı olarak işlev görür. Tanrı tarafından yazılmış bir metin ya da kitap olarak tasavvur edilen yalnızca dünya değildir; insan zihni de kitapla kurulan bir analoji yoluyla kavranır.[18] Klasik mitolojiden gelen değişken öykülerin çokluğu karşısında yazı yazma, hatta daha büyük ölçüde kitap, istikrarlı bir birliği temsil eder. Bu, özellikle kitapların kitabı Eski ve Yeni Ahit için geçerlidir. Eski ve Yeni Ahit aslında ayrı ayrı kitaplardan meydana gelen –Latince *biblia*[a] kutsal yazılar koleksiyonuna atıfta bulunan çoğul bir addır– bir koleksiyon olduğu halde, kilise hukuku nezdinde yasal bir birlik kabulü görür.

Kuşkusuz, kitap kültürü 15. yüzyıla kadar bir elyazması kültürüydü. Kitapların yazılması, istinsah edilmesi ve okunması, yalnızlık içinde çalışan keşişlerce yapılıyor ve kitapların içerdiği fikirler doğal olarak keşişlerin bunlar üstünde tefekküre dalmalarına yol açıyordu. Yazı yazmanın fiziksel koreografisi ve bununla ilişkili olarak kitaptaki fikirlerin zamandan bağımsız düzenine kafa yorma, bu istikrarlı uyumun adeta yazarın beden ve zihnine kazınmasına yol açıyordu. Ve bunun aynısı, metni yüksek sesle okuyan okurun başına geliyordu.[19] Yunan dinine karşıt bir din olan Hıristiyanlığın neden bir içedönüklük dini olarak adlandırılabildiğini de açıklar bu.[20] Okuma ve yazı yazma, bilgi aktarma araçları olmaktan ziyade, zihnin bir doğaüstü düzene katılma olanağı bulduğu bir dinsel-metafizik alıştırmaydı.

Elyazması kültürü temsilcilerinin baskı makinesine karşı başlattıkları şiddetli protestoları da bu fon önünde değerlendirmek zorundayız. Örneğin 15. yüzyılın sonunda baskı işinin muazzam gelişmesine tanık olan Alman Benedikteni Johannes Trithemius, baskı sanatının insanı dinsel tefekkürden soğutacağı konusunda uyarıda bulunduğu *Ode to the Manuscript*'i [Elyazması Kasidesi] kaleme aldı. Kullanılan malzeme de –parşömen yerine kısa ömürlü kâğıt–, onun için, basılı kitabın sonsuza kadar dayanmaya-

a Yazar, Eski ve Yeni Ahit'in (Türkçe'de Kitabı Mukaddes ve Kutsal Kitap olarak da geçer) İngilizce karşılığı olan *Bible* kelimesinin, Latince "kitaplar" anlamına gelen *biblia*'dan türediğine işaret ediyor –ç.n.

cağının başka bir işaretiydi. Gelgelelim, elyazmasından basılı kitaba geçiş bir bütün olarak kitap kültüründen dijital metin kültürüne geçişe kıyasla hâlâ hiçbir şeydir. Michael Heim *Electric Language: A Philosophical Study in Word Processing* [Elektrik Dili: Kelime İşlemde Felsefi Bir İnceleme] adlı yapıtında, dijital kültürün önceki kitap kültüründen temel bir kopuşu gösterdiğini savunur. Bilgisayar destekli kelime işlem, daktilodan bile daha büyük ölçüde yazarın kişisel dokunuşundan yoksundur. Kişisel mektubun içtenliği, önceden programlanmış standart mektup ve memo tarafından yavaş yavaş yok ediliyor. Kelime işlemci tarafından kusulan "*fastfood* düzyazı"nın içe dönük bir şekilde tadına varılması amaçlanmıyor, kelimenin tam anlamıyla bir "çıktı" o.[21] Okuma ve yazma bir enformasyon manipülasyonu ve veri nakli halinde soysuzlaşıyor. Artık metinlerin (ya da kendi meslek argolarına göre "dosyalar"ın) içeriğiyle değil, salt enformasyon iletmenin organizasyon ve otomasyonuyla uğraşan bütün bir enformasyon uzmanları kuşağının meydana çıkması gerçekten dikkat çekicidir. Adın ima ettiği üzere *fastfood* düzyazı gelip geçicidir ve sonsuza kadar durması amaçlanmaz. Metinler elektronik ortamda yalnızca sanal halde mevcuttur ve işleme, tamamlama ve güncelleme için sürekli el altındadır. Heim kitabında bunu eğlendirici bir anekdotla örnekler. Yahudi yasasına göre, bir kez yazıldıktan sonra Yehova[a] adını silmek yasaktır. Bir İsrail üniversitesi kutsal metinleri elektronik olarak ulaşılabilir kılmak istediğinde –bu süreçte dosyaların yeni, düzeltilmiş versiyonlarla değiştirilmesi gerekecekti–, Yahudi yasasının buna izin verip vermediği bir hahamlar kuruluna soruldu. Hahamlar bilgece, bir itiraz nedeni bulunmadığına karar verdiler; çünkü metnin elektronik kaydı ortamın geçici karakteri yüzünden hiçbir koşulda bir yazı şekli sayılamaz, dolayısıyla Yehova'nın adının silinmesi söz konusu olamazdı.

Kelime işlem, metinleri uçucu kılmanın yanı sıra parçalanmalarına yol açar. Özellikle bilgisayar dünya çapındaki ağa bağlandığında ve metinler bir hipermetin sisteminin parçası haline geldiğinde, artık kitabın maddi dünyada ve anlatının fikirler dünyasında var olduğu türden *tam bir bü-*

a Eski Ahit ya da Tevrat'ta "Tanrı"nın adı; İbranice YHVH sessiz harflerinin çevriyazısından türemiştir –ç.n.

tün'e atıfta bulunamayız. Artık metin bir bütün olarak değil, durmadan dört bir yöne dağılan bir arametnin parçası olarak düşünülür. Bunun bir sonucu olarak, kullanıcının dikkati dünya çapındaki metin dosyalarının ağında dağılır. Bu bir bakıma yukarıda Yunan mitolojisi örneğinde verdiğimiz, sözlü gelenekte öykülerin varoluş tarzına bir dönüşü işaretler görünüyor. Walter Ong gibi bir yazarın yeni iletişim araçlarına atıfta bulunurken bir *ikincil sözlü kültür*'den söz etmesi anlamlıdır.[22]

Görünüşe bakılırsa, okuma ve yazmanın özel karakteri de kısmen yeniden ortadan kayboluyor. Bu etkinlikler kolektif bir deneyimin parçası haline geliyor. Buna iyi bir örnek, katılımcıların kendileri ile başkalarının metinlerini düzeltip tamamlayabildikleri sanal bir kolektif alandan oluşan sanal süreli yayınlardır.

Dijital Bir Çoktanrıcılık İçin Analog Savunma

Kitap kültüründen dijital kültüre geçişin, elyazmalarından basılı kitaba geçişe eşlik edenlere yöneltilenlere benzer tepkilere yol açması şaşırtıcı değil. Kültürel kötümserler dramatik bir şekilde "edebiyatın ölümü"nden,[23] hatta "eğitimin sonu"ndan[24] söz ediyorlar. Modern teknolojinin kutsal karakterine dair daha önce söylediklerimi hatırlarsak, bu eleştirilerin duygusal ve genellikle akıldışı olan doğası da bizi şaşırtmamalıdır. Heim gibi daha nüanslı düşünen biri bile hipermedya kültürünü adeta kıyameti andırır terimlerle mahkûm etmekten kaçınamıyor.

Heim'ın hipermedya "*fastfood* kültürü"nün şeytani tehdidine karşı önerdiği çözüm güçlü bir dinsel öğe içerir; sözgelimi *Electric Language*'ın son bölümünde, kelime işlemin derinlikten yoksunluğunu ve ona özgü "teknostres"i telafi etmek için Doğu'nun meditasyon teknikleri tavsiye edilmiştir. Hıristiyanlık dışı dinlere bu çağrı, olasılıkla Heim'ın köklerinin 1960'ların Kaliforniya altkültüründe bulunması yüzündendir. Eğer yukarıda söylenenler dikkate alınırsa, kitap kültürüne yakınlığından dolayı Hıristiyanlığın hipermedya kültürüyle bağdaşmaz olduğunu ileri sürmeyi göze alırım. Bu nedenle, Kitabı Mukaddes'i ve diğer dinsel metinleri internetten çevrimiçi sağlamak yoluyla Hıristiyan kültürünü dünya çapında yayma girişimleri, bana kalırsa, bir artçı harekâttır. Ve Taylor'ın daha önce değini-

len, küresel birlik idealinin şimdi internet sayesinde elle tutulacak denli yakın olduğunu dile getiren umudu, dijital dünyanın kökleşmiş parçalanmışlık ve dağınıklığı yüzünden bana gerçekdışı görünüyor. Taylor kitap kültüründen türetilmiş bir ideali yanlış iletişim aracına aktarıyor. Siberuzay, dinsel uzay olarak da, McLuhan'ın düşlediği "küresel köy" olmayı başaramadı; daha ziyade birbirleriyle uyuşmayan dinsel uzayların kafa karıştırıcı bir çokluğundan söz edilebilir.

Dinin siberuzaydaki geleceğinin daha ziyade çoktanrıcılığın sanal bir versiyonunda yattığını sanıyorum. İnternetin parçalı doğasının yapısal bakımdan Hıristiyanlıktan çok Homeros'un diniyle ortak yanları var. Üstelik, Yunan mitolojisinde var olduğu görülen derinlik eksikliği, dijital dünyanın yüzeysel görkemiyle mükemmelen benzeşiyor. Bu nedenle, Timothy Leary ve Eric Gullichsen'in yukarıda alıntılanan e-metinlerinin, onların durumunda kaçınılmaz olarak Kaliforniya modeline göre güçlü bir doz hedonizm ve benmerkezcilikle karışmış halde dijital bir çoktanrıcılık adına tutkulu bir savunma içermesi şaşırtıcı değil. [...]

Sanal çoktanrıcılığın siberuzayda gerçekten üstünlüğü ele geçireceğini varsayalım; elbette bunu bir nimet mi, yoksa bela mı sayacağımızı bekleyip görmemiz gerekecek. Bu bakımdan duyarlı bir çıkış noktası, teknolojiyi şimdiden o denli sık vuku bulduğu gibi eleştiri süzgecinden geçirmeden yüceltmekten ya da iblis gibi göstermekten kaçınmaya çalışmak gibi görünüyor. Hipermedyanın harika yeni dünyasına geçiş, tıpkı elyazmasından basılı kitaba geçişte olduğu gibi bazı bakımlardan kuşkusuz bir kayıp olacaktır. Kitap kültürünün geleneksel temsilcilerine bunu hazmetmek elbette biraz zor gelecektir. Buna karşılık bu geçiş, bilgisayar oyunları ve hiper iletişim araçlarıyla yetişmiş kuşak için olasılıkla daha az şoke edici olacaktır. Dahası, dinsel bilincin yeni formları, Hıristiyan geleneğinde gizli kalmak zorunda bırakılmış deneyimleri açığa vuracaktır. Kitap dinlerinin –Hıristiyanlığın yanı sıra Müslümanlık için de geçerlidir bu– totaliter gerçeğe sahip çıkmaları nedeniyle, farklı görüşlere sahip olanlara ve kendi görüşlerinin kutsal kitap tarafından doğrulandığına inanan sapkınlara zulmetmekten, hatta onları öldürmekten kaçınmayan özellikle emperyalist dinler olduğunu kesinlikle unutmamalıyız. Eğer kendimi burada Hıristi-

yanlıkla sınırlı tutarsam, Avrupa'yı yüzyıllarca paramparça eden acımasız Hıristiyanlaştırma uygulamalarını, sapkınların yakılmalarını ya da Eco'nun sözünü ettiği din savaşlarını aklımıza getirmemiz yeterlidir. Bunları dikkate aldığımızda çoktanrıcılığın geri dönüşü o kadar da kötü bir seçenek olmayabilir. Benim fikrimce çoktanrıcılık, hoşgörülü bir çokkültürlü toplum inşa etmek bakımından gerçeğin tek sahibi olduğunu iddia eden kitap dinlerinden daha iyi donanmıştır. Ve güçler ayrılığı üzerine kurulu parlamenter demokrasimiz zaten çoktanrıcılığın laikleştirilmiş bir formu değil mi?[25] Bu anlamda, sanal geleceğimizde dijital Olimpos tanrılarının aşağıya inmelerini güvenle bekleyebiliriz.

BEŞİNCİ AYRIM
YILDIZ KAPISINDAN GEÇİŞ

Yıldız kapısı açıldı. Yıldız kapısı kapandı... Ölçülemeyecek denli kısa bir anda uzay döndü ve kendi üstüne büküldü.

Yalnızca yıldızlar hareket ediyordu, ilk başta bu öylesine yavaştı ki yıldızların onları tutan çerçeveden dışarı çıktığını fark edinceye kadar epey zaman geçti. Ama çok geçmeden yıldız alanının genişlediği belli oldu, sanki akıl almaz bir hızla üstüne doğru geliyordu.

Genişleme doğrusal değildi; merkezdeki yıldızlar neredeyse hareketsizdi, buna karşılık kenara yakın olanlar giderek daha çabuk hızlanıyordu, ta ki gözden yitmeden önce ışık çizgilerine dönüşene kadar.

Her zaman onların yerini alan, görünürde bitmez tükenmez bir kaynaktan alanın merkezine akan başkaları vardı. Bowman bir yıldız dümdüz üstüne doğru gelse ne olacağını merak etti; doğrudan bir güneşin yüzeyine dalana kadar genişlemeyi sürdürür müydü? Ama biri bile diskini gösterecek denli yaklaşmadı; sonunda hepsi yön değiştirdi ve dikdörtgen çerçevelerinin kenarından şimşek gibi kayboldu. Ve geçidin uzaktaki ucu hâlâ hiç yakınlaşmamıştı. Sanki duvarlar da kendisiyle birlikte hareket ediyor, onu bilinmeyen hedefine taşıyordu. Ya da belki gerçekte o hareketsizdi ve uzay yanından geçip gidiyordu...

Ansızın fark etti ki o anda ona her ne oluyorsa, olaya karışan yalnızca uzay değildi. Bölmenin küçük alet panosu üzerindeki saatte de bir gariplik vardı. Normal olarak salise göstergesindeki rakamlar o denli çabuk geçerdi ki onları okumak neredeyse imkânsız olurdu; oysa şimdi aralıklı sürelerle görünüp kayboluyordu ve onları güçlük çekmeden tek tek sayabiliyordu. Saniyeler, sanki zamanın kendisi durmak üzereymiş gibi inanılmaz bir yavaşlıkla geçiyordu. Nihayet, salise sayacı 5 ile 6 arasında dondu kaldı.

Yine de, abanoz renkli duvarlar ışık hızının sıfır ile milyon katı olabilecek bir hızla yanından akıp giderken hâlâ düşünebiliyor, hatta gözlemleyebiliyordu

ARTHUR C. CLARKE

On Üçüncü Bölüm

HOMO ERECTUS'TAN HOMO ZAPİENS'E

Darwinciler İçin Siberuzay

Hümanistin rolü, halihazırdaki her gelişmenin insana dair geçmişin açığa vurmadığı neyi açığa vurduğunu araştırırken, geçmiş ve gelenek için sıradan bir reveranstan öte bir duruş geliştirmektir.
Marshall McLuhan

Kültür Tarihi ve Evrim Perspektifinden Enformasyon Teknolojisi

Enformasyon teknolojisine ilişkin yayınlarda "devrim" kelimesine sıkça rastlanır. Bir imalatçının yeni bir yazıcı kafasını bir devrim diye selamladığı bir çalışma alanında, böyle bir nitelemeye biraz kuşkuyla bakılmalıdır. Gelgelelim, önceki bölümlerde bilgisayarın ve ona dayanan enformasyon ve iletişim teknolojilerinin dünyamızın görünüşünü kısa bir zaman aralığında epey değiştirdiğini gördük. Kültürümüzün geniş kapsamlı ve hızlı dijitalleştirilmesi, dünya görüşünün enformatizasyonu ve kimliğimizdeki değişiklikler haklı olarak bir devrim sayılabilir. Enformasyon devriminin derin etkisi sanayi devrimininkiyle kıyaslanabilir (bkz. İkinci Bölüm). Hatta Amerikalı gelecekbilimci Alvin Toffler, *The Third Wave*'de [Üçüncü Dalga], 19. yüzyıldaki sanayi devriminden ve neolitik zamanlardaki ya da yeni taş devrindeki tarım devriminden sonra bunun üçüncü büyük devrim olduğunu beyan edecek denli ileri gider.[1] Enformasyon devriminin yeryüzündeki hayatın evriminde önemli bir olay olduğu görüşüne sahip yazarlar bile var. Sözgelimi Steven Levy, *Artificial Life: The Quest for a New Creation*'da [Yapay Hayat: Yeni Bir Yaratılış Arayışı] insanoğlunu benzersiz kılan şeyin, hayatın evriminde kendi ardılını yaratması önceden kararlaştırılmış ilk tür olması olduğunu savunur.[2]

Silikon temelli hayat formlarının organik hayatın yerini alacağı "en yeni taş devri"nin eşiğinde mi duruyoruz gerçekten? Yoksa insanın kendi

zamanının önemine kabaca fazla değer biçme eğiliminden kaynaklanan abartılı iddialar mı bunlar? Yapay zekâ alanında geçen onyıllarda yüksek beklentilerle başlayan araştırmalar büyük hayal kırıklığı yarattı ve yapay hayat araştırmaları da şu ana kadar ancak bir ölçüde başarılı oldu. Bu durum göz önüne alındığında, en azından geçici olarak, Levy'nin iddiasını bir hipotezden öte bir şey saymamak mantıklı olur; ama kesinlikle üzerinde düşünülmeye değer bir hipotezdir bu.

Bu bölümde enformasyon teknolojisinin kültür tarihi ve evrim açısından bir kilometre taşı olduğu hipotezini tartışacağım ve bunu insanoğlunun *bilişsel yapı*'sının gelişim perspektifinden yapacağım. "Bilişsel yapı"yla, mecazi anlamda zihnin "işletim sistemi"ni, yani zihinlerimizin gözlem, düşünme, hatırlama, sezinleme, hayal etme ve öğrenme gibi işlevlerinin karmaşık etkileşimini kastediyorum. Bilişsel yapının evriminde biyolojik, psikolojik, teknolojik ve kültürel etkenler karmaşık bir şekilde birbirlerini etkilediğinden, konuyla ilgili araştırma paleontoloji, genetik, nörofizyoloji, psikoloji ve yapay zekâdan arkeoloji ve teknoloji, kültür ve medya tarihlerine kadar uzanan çeşitli bilimsel disiplinlerdeki keşiflerle bağlantılıdır.

Enformasyon teknolojisinin bilişsel yapının kültür tarihi ve evrim içindeki gelişmesinde oynadığı rolü bu fon önünde tartışacağım. İlkin –bu arada Merlin Donald'ın *The Origin of the Modern Mind* [Modern Zihnin Kökeni] adlı yapıtından esinlenerek– insanoğlunun evriminin kısa bir eskizini verecek ve bilişsel evrim üzerinde yoğunlaşacağım. Toronto ekolünün bir temsilcisi olan Walter Ong'un sentezleyici yapıtını temel alarak, bu ekol tarafından incelenen kültür tarihine ilişkin iki dönüşümü –sözlü kültürden yazılı kültüre ve yazılı kültürden multimedya kültürüne geçişi– daha yakından ele alacağım. Ong'un analizi hipermedyanın bir dizi karakteristik özelliğinden söz etse de, bu, iletişim araçlarını öncekilerden neyin ayırdığını yeterince açıklamaz. Donald'ın evrimsel yaklaşımına katılarak, hipermedyanın insan beyninin harici cisimlenmesinde yeni bir aşamayı işaretlediğini savunacağım.

İnsangillerin Bilişsel Gelişimleri

Doğal bilimlerde kabul edilen görüşe göre, evren neredeyse 15 milyar yaşındadır. Dünyanın yaşının ise 4,5 milyar olduğu tahmin ediliyor.

Yeryüzündeki en eski (tekhücreli) hayat formları olasılıkla yaklaşık 3,5 milyar yıl önce, o zamanki denizlerin meydana geldiği ezeli kimyasal çorbada yaratılmıştı. Ondan sonra, yaklaşık 500 milyon yıl önce ilk omurgalı yaratıkların ortaya çıkması aşağı yukarı 3 milyar yıl aldı. İlk primatlar (maymunlar) 65 milyon yıl kadar önce, dinozorların ansızın yok olmasıyla bir boşluk bularak meydana geldi; insangiller halinde gelişmeleri ise 60 milyon yıl kadar aldı.[3]

Son bilgilere göre insanımsılar ile insangiller arasındaki bölünme en azından 7 milyon yıl önce Afrika'da meydana geldi.[4] Milyonlarca yıl içinde bu ilk insangiller *Australopithecus afarensis*'e evrildi; bu türün bilinen en iyi örneği 3,2 milyon yaşında olan ve Etiyopya'da bulunan Lucy'dir. Lucy yaklaşık 500 cc'lik bir kafatası kapasitesine sahipti; dik yürüyor ve olasılıkla daha önceden alet kullanıyordu. Aşağı yukarı 2 milyon yıl önce, kaba alet yapıcı *Homo habilis* yoluyla *Homo erectus*'a evrilen ve takriben 1000 cc'lik bir kafatası kapasitesi olan bu tür, incelikli aletler imal ediyor (önemli bir buluntu yerinden dolayı Acheuléan teknolojisi diye anıldı), mevsime bağlı olarak çadır köylerde yaşıyor ve ateş kullanıyordu. Söz konusu soy 300.000 ile 100.000 yılları arasında arkaik *Homo sapiens*'e evrildi. Bu tür yaklaşık 1400 cc'lik bir kafatası kapasitesine sahipti; konuşmayı biliyor, son derece incelikli aletler üretiyor (Moustérian teknolojisi) ve ölülerini gömüyordu. Bu arada Afrika'dan Avrupa ve Asya'ya yayılmıştı. Sonunda *Homo sapiens*'in soyundan gelen varyantlardan (*Homo neanderthalensis* dahil) yalnızca sahneye yaklaşık 100.000 yıl önce çıkan *Homo sapiens sapiens* hayatta kaldı, yani bizim ait olduğumuz tür. Ama bu, insanoğlunun o zamandan bu yana önemli gelişmeler kaydetmediği anlamına gelmez. Aşağı yukarı 35.000 yıl önce insanoğlunun evrimi bakımından birçok önemli sonucu olan iki kültürel gelişme vuku buldu. Birincisi, insanlar küçük avcı-toplayıcı grupları halinde yaşıyorlardı, ama zamanla yetiştiriciye dönüştüler ve böylece göçebe konumlarını sabit bir ikamet için değiştirdiler. Köyler ve sonunda kasabalar yaratıldı ve bunun sonucunda işbölümünde bir artış oldu, sosyal yapı da çok daha karmaşık hale geldi. İkinci olarak, insanoğlunu o zamandan bu yana karakterize eden bir özellik, harici simgelerin kullanımıdır. Bu süreç aletlere işaret koymaktan, mağara resimlerinden, piktog-

ram[a] ve ideogramlardan[b] geçerek MÖ 900 dolayında dünyanın büyük bölümünde hâlâ kullanılan fonetik bir alfabeyle sonuçlandı. *Homo sapiens sapiens*'in ortaya çıkışından itibaren hiçbir temel anatomik değişiklik vuku bulmadığı halde, yazının gelişimi insanoğlunun bilişsel yapısının evriminde can alıcı bir gelişmeye yol açtı.

Nöropsikolog Merlin Donald, *Origins of the Modern Mind, Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*'da [Modern Zihnin Kökenleri, Kültür ve Bilişte Evrimin Üç Aşaması] insangillerin bu bilişsel evriminin büyüleyici bir rekonstrüksiyonunu verir;[5] bu arada nöropsikolojik ve paleontolojik araştırma temelinde, sırasıyla bir mimetik, bir lengüistik ve bir dış simgesel biliş tarafından karakterize edilen üç evrim aşaması ayırt eder. Donald'a göre, insanın soyundan geldiği en yüksek primatlar bölümsel [epizodik] bir bilişe sahipti; yani bilişleri ihtiyari, somut ve duruma bağlıydı ve sürekli bir şimdiki zamanda vuku buluyordu. Gelgelelim en azından *Homo erectus*'tan itibaren ereksel, ama (henüz) lengüistik olmayan, bilinçli, bizzat başlatılan betimlemelerin üretimiyle karakterize edilen mimetik biliş var. Donald bu evrimin önemli sosyal sonuçları olduğundan söz eder. Mimetik yetenek, son bölümde gördüğümüz gibi, insan davranışını ta günümüze kadar karakterize eden grup ritüellerinin gelişmesine yol açmakla kalmayıp ortak iletişimin büyük ölçüde artmasıyla, bilginin aktarım ve korunmasıyla sonuçlandı. Lengüistik biliş *Homo sapiens*'le peyda oldu. Evrimin seyri içinde, bu arada taşların işlenmesi yoluyla gelişmiş temel eylemleri yeniden bileştirme becerisi, sesin üretimi aşamasına sıçrayarak eklemli dili mümkün kıldı. Mimetik iletişimin karşıtı olan bu dil keyfi simgelerden yararlanır.

Lengüistik bilişten harici simgelerin dolayımladığı bilişe geçiş bu bölümde özellikle önem taşıyor. Yazının icadı insanoğlunun kültürel gelişmesine muazzam bir itici güç kazandırdı. Önceki sözlü kültüre kıyasla yazılı kültürün gücü, hayatta kalmak için hayati olan bilgiyi koruma-

a Bir bilgiyi basit bir grafik çizimiyle ileten resimli (örneğin sigara içme yasağını bildiren) simge –ç.n.

b Bir kavram ya da fikri ifade etmek için kullanılan simge ya da resim (örneğin "Bir sorunuz var mı?" cümlesini temsil etmek için bir "?" kullanılması) –ç.n.

nın ve başkalarına geçirmenin artık o denli zor olmaması, bu tür bilginin şimdi kaydedilebilir, kopya edilebilir ve adeta sınırsız derecede başvurulabilir olması olgusunda yatar. Sözlü olandan yazı yazmaya geçişin iki karakteristik özelliği onu temel bir bilişsel dönüşüm kılar.

İlk önce, yazı yazmaya geçiş, (lengüistik) bilişin en önemli işlevi olmuş olan şeyin, *bellek*'in, biyolojik olmayan bir ortama aktarılması anlamına geliyordu. Bilişsel yapı artık biyolojik bedene denk düşmediği gibi bu teknolojik uzantıları da kapsıyordu. Belleğin harici bir ortama aktarımı, bu önemli bilişsel dönüşümün önceki dönüşümlerin aksine neden beynin hacminde[6] bir artışla el ele yürümediğini de açıklar. Bu gelişmenin önemli bir özelliği, doğal ayıklamadaki doğal çeşitlemenin rolünü teknolojik çeşitlemenin üstlenmesidir. Bu da daha önce Plessner'in birinci antropolojik yasasıyla ilgili olarak önerilen, *Homo sapiens sapiens*'in daha en baştan aslında bir siborg, hem organik maddeden, hem teknolojik uzantılardan meydana gelen bir yaratık olduğu kuramını doğrular.

İkincisi, kısmen neokorteksin esnekliğinin geişliğinden dolayı, belleğin aktarımı depolanmış bilginin yeterince işlenmesi için gerekli olan yeni ayıklayıcı ve analitik işlevlerin gelişebileceği anlamına geliyordu. Düşünme sürecini başlıca anlatısal olan sözlü iletişimin zengin ama kaotik bağlamından azat etmek, bu sürecin daha kesin ve soyut olmasına olanak tanıdı. Bu nedenle Donald yazılı kültürün aynı zamanda kuramsal bir kültür olduğunu savunur. McLuhan ve Toronto ekolünün dikkatini çeken, özellikle sözlüden yazılı kültüre bu geçiştir.

Sözlü Kültür, Yazılı Kültür ve Dijital Kültür

Altıncı bölümde iletişim araçlarının deneyim ve algımızda oynadığı rolü tartışırken, McLuhan'ın yapıtına ve fikirlerinin daha da geliştirildiği Toronto ekolüne kısaca göz atmıştım. Marshall McLuhan, Eric Havelock ve Walter Ong gibi yazarlar geçen onyıllarda sözlüden yazılı kültüre geçişi derin bir analize tabi tuttular.[7] Ben bunu daha da derinlemesine ele alacağım, çünkü bu yazarların yapıtları yazılı kültürden hipermedya kültürüne geçişi daha iyi anlamamıza yardımcı olabilir. Burada Walter Ong'un 1982'de yayımlanan ve bu araştırma geleneğinin ana

fikirlerinin özetlendiği *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözün Teknolojileşmesi*[a] adlı yapıtındaki görüşlerin safında yer alacağım.

Ong, sözlü kültürden yazılı kültüre geçişin insanın hem bilişsel yapısında, hem dünya görüşünde temel bir dönüşümü içerdiğini savunur. Yazılı kültürün birkaç asal karakteristik özelliğini yazılı kültürünkiyle karşılaştırdığımızda bu durum aydınlanır. Başlangıç olarak, konuşulan söz uçucudur; yalnızca konuşulduğu anda var olur:

> Kelimeler göze görünen nesneleri temsil etse de, yazı olmadığı sürece görsel bir varlıkları olamaz. Kelimeler sesten ibarettir. Sözleri hatırlamaya çalışabilirsiniz, fakat onları "arayıp bulacağınız" somut bir kaynak yoktur. Sözün ne odak noktası, ne bir izi (yazıya bağımlılığı sergileyen bir görsel benzetme), ne de ağızdan çıkmasıyla vardığı yer arasında elle tutulur bir yörüngesi vardır. Kelime başlı başına bir olay, bir eylemdir.[8]

Bunun sonucu, bellek tekniklerinin sözel insanın bilişsel yapısı açısından merkezi bir önem taşımasıdır:

> Birincil sözlü kültürlerde özenle incelenmiş bir düşünceyi koruyup anımsama sorununa geçerli çözüm, belleğe yardımcı olan, ağızdan çıkmaya hazır düşünce biçimleri kullanmaktır. Düşüncenin ritmik, dengeli tekrarları ya da antitezleriyle, kelimelerdeki ünsüz ve ünlülerin uyumuyla, sıfatlar ve başka kalıp ifadelerle akması, herkesin sık duyup kolaylıkla hatırladığı, kolay hatırlanacak şekilde biçimlenmiş atasözlerinden oluşması ve belli izleklere yerleştirilmesi (örneğin toplantı, yemek, düello, kahramanın "yardımcısı" vb.) gerekir. Ciddi düşünce, bellek sistemiyle iç içedir. Belleği güçlendirme zorunluluğu söz dizimini bile koşullandırır.[9]

Bu karakteristik özellikler, sözlü kültürde hayatta kalmak için hayati olan bilginin esasen anlatısal bir tarzda düzenlendiği olgusuna da

a Çev. Sema Postacıoğlu Banon, Metis Yayınları, 1. bas. 1995, 3. bas. 2007, özgün adı *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word* –ç.n.

katkıda bulunuyor. Üstelik, konuşulan sözün dolaysız çevreyle yakından bağlantılı olduğu anlamında güçlü bir durumsal karakteri de var. Bu nedenle sözlü kültür doğası gereği toplumsaldı ve insanları katılmaya davet ediyordu.

Bu kitabın girişinde belirttiğim gibi, Homeros'un, kökleri büyük olasılıkla başlıca sözlü kültürde yatan *Odissia*'sı burada bir örnek olarak da işe yarayabilir. Bu öykünün bilinen yazılı versiyonları yukarıda değinilen karakteristik özelliklerden birçoğunu sergiler. Ritim, ses, tekrarlamalı formülasyonlar, ana kişiler ve ortamın kalıplaşmış betimlemeleri ve spesifik yapı, *rapsodos*'ların, yani gezgin âşıkların yapıtı hatırlamalarını kolaylaştırıyordu.[10] Ve *Odissia* sözlü bir ansiklopedi işlevi gördüğü sürece (bkz. önceki bölüm), bu bilgi anlatısal olarak da düzenlenmişti.

Konuşulan sözün kısa ömürlü olmasından dolayı, sözlü kültür önemli ölçüde mevcut anlatıları korumaya yöneliktir; ama yazıya dökülemediği için anlatılar her tekrarlanışta dönüşüme maruz kalır. Bunu sözgelimi sözlü kültürlerin mitolojilerindeki birçok çeşitlemeden ve yine bu kültürlerin dünya görüşlerinden izleyebiliriz. Gerçeklik genellikle değişmeyen bir varlıklar koleksiyonu değil, durmaksızın dönüşen bir bütün olarak yorumlanır. Birçok mitin başkalaşımı konu aldığı Yunan mitolojisinde bu özlü bir şekilde ifade edilir.[11]

Bilişsel yapı, hayati bilginin kaydedilebileceği yazılı bir kültürde bellek işlevinden büyük ölçüde azat edilmiştir. Bilginin miktarı katlanarak artar; bu, sözlü kültürlerde yalnızca birkaç bin kelime içeren, yazılı kültürlerde ise bir milyon kelimeyi aşıveren sözlüklerde açıkça görülebilir. Demek ki eldeki bilginin seçim ve analizi bilişsel yapının en can alıcı meselesidir. Üstelik, düşünme süreci sözlü ifadenin zengin ama kaotik bağlamından kurtarılınca, daha önce bilinmeyen bir düşünce kesinliği mümkün hale gelir. Yazar iddiasını sakin sakin oluşturabilir ve "Goody'nin deyimiyle 'sondan başa doğru tarama' olanağı,[12] yazılanı tutarsızlıklardan arındırmayı, düşünce ve söze yeni bir ayrımcı güç yükleyerek kelimelerin eleştirel ve titiz seçimini mümkün kılar."[13] Yunan kültüründe felsefe ile bilimin doğuşu fonetik yazının başlangıcından ayrılamaz. Yazı yazmanın karmaşık yapısı insan zihnine aktarıldı. So-

yutlama ve uzaklaşma da arttı. Yazı yazma özne ile nesneyi birbirinden ayırdı:

> Bilgiyi bilenden ayırmakla yazı, kişinin iç dünyasına bakışını ifadelendirmesini güçlendirir; ruhun yalnız kendinden oldukça farklı dış nesnel dünyaya değil, nesnel dünyanın karşıtı özbenliğe açılmasını da ilk kez bu ölçüde mümkün kılar.[14]

Yazının ortaya çıkışı insanın dünya görüşünü de kökten etkiler. Harfli-rakamlı [alfanümerik] yazının yapısı yalnızca düşünmeyi düzenlemekle kalmaz, zihnin dışındaki gerçekliğe de yansıtılır. Havelock'a göre bu, Yunan kültüründe o dönemde vuku bulan sözlü kültürden yazılı kültüre dönüşümü yansıtan Platon'un felsefesinde açıkça görülür. Platon'un felsefesinde, ölümsüz ve değişmez bir fikirler dünyası postulat olarak günden günde değişen bir gerçekliğin karşısına yerleştirilir. Batı metafiziği ve onun yakın dostu olan Hıristiyanlık bir iki dünya doktrini tarafından karakterize edildiği sürece, bunun kısmen yazı yazmanın bir ürünü olduğu fikri savunulabilir.

Sözlü kültürden yazılı kültüre geçişin temel bir dönüşüm olması, birinden diğerine ani bir geçiş yaşandığı anlamına gelmez. Birincisi, yazının ortaya çıkışından sonra bile kültürümüzün önemli bir kısmı sözlü olmaya devam etti: Hâlâ çok konuşuyoruz. İkincisi yazı, özellikle de elyazısı döneminde, konuşulan sözle hâlâ birçok ortak noktaya sahiptir. Yazılı metinlerin şeklini belirleyen uzun süre sözlü iletişimdi. Bunu, örneğin yalnızca Platon'un felsefesinin diyalog formunda olması ve 15. yüzyılda matbaanın icadından sonra yazılı metinlerin hâlâ yüksek sesle okunması olgusundan değil, kökleri sözlü kültürde yatan retoriğin romantik akıma kadar yazılı kültürde oynamayı sürdürdüğü rolden de görebiliriz. Elyazmalarının henüz basılı kitabın bitmişlik duygusunu vermemesi ve hiçbir elyazmasının bir diğeriyle aynı olmaması da konuşulan sözün kültürünü hatırlatıyordu. Ong'a göre, yazı yazmanın karakteristik özellikleri, sözlü kültürün hâlâ var olan karakteristik özelliklerini ilk kez baskı sanatının ortaya çıkışıyla gölgede bıraktı. Basılı kitap, anlatının ve akıl yürütmenin daha kapalı ve doğrusal şekillerine yol açtı.[15]

Metin kapalı bir evrene dönüştü. Söz konusu süreç 20. yüzyılda doruk noktasına Yeni Eleştiri[a] ve Derrida'nın metin merkezciliğiyle ulaşmış görünüyor.

Ong *Sözlü ve Yazılı Kültür*'de II. Dünya Savaşı'ndan bu yana (yalnızca orada olmasa da) Batı kültüründe hâkim bir konum edinen multimedya kültürünü de kısaca tartışır ve bunun bir ikincil sözlü kültürü etkilediğini savunur. Konuşulan söz, radyo, televizyon ve sinema sayesinde bir kere daha önemli bir iletişim ve bilgi aktarım aracı haline gelmiştir.

> Katılımcı gizemi, topluluk duygusunu geliştirmesi, yaşanan anı odaklayışı, hatta sözlü kalıpları kullanışıyla, bu ikincil sözlü kültür "birincil" sözlü kültüre şaşılacak derecede benzemektedir.[16]

Ong aynı zamanda yeni sözlü kültürün yazılı kültürün damgasını taşıdığını vurgular. Haber spikeri, televizyon sunucusu ya da oyuncu tarafından yüksek sesle okunan metinler çoğu durumda önceden kâğıda dökülmüştür.

Ong'un kitabı 1982'de yayımlandığında, kişisel bilgisayar henüz kendine yol açmaya başlamıştı. O zamandan bu yana internette geliştirilen elektronik iletişim şekilleri, onun "ikincil sözlü kültürün karakteristik özellikleri" dediği şeyi klasik kitle iletişim araçlarından bile daha güçlü sergiliyor. E-posta, elektronik haber grupları ve (telefon sohbet hatlarının yazılı çeşitlemeleri olan) çet odaları, yazılı ve sözlü iletişimin tuhaf bir karışımını sunuyor. Ong'un izinden giden Michael Heim, Jay Bolter, George Landow, Richard Lanham ve Paul Levinson gibi yazarlar bunun hipermedya için de geçerli olduğunu gösterdiler. Her ne kadar burada bulunan metin, imge ve sesler –tıpkı basılı söz gibi– harici bir ortamda depolansa ve onları kullanmak analitik beceri gerektirse de, hipermetin sözlü iletişimle sabitleştirilmemiş, durmadan değişen bir şekil ve içeriği paylaşır. Anlatıların sözlü dünyası gibi, hipermedyada depolanan bilginin başı ile sonu ve merkez ile sınır ya da yazan ile okuyan arasında hiçbir keskin hat yok. Dünya-

a 20. yüzyılın ortalarında uygulanan, bir metnin "kapalı" okunması, yani üretildiği dönemin biyografik ya da tarihsel koşullarını hiçe sayarak değerlendirilmesi ve yorumlanması gerektiğini savunan edebi akım (İng. New Criticism) –ç.n.

yı Saran Ağ'ın kullanıcıları karmaşık metinler ağındaki güzergâhlarını kendileri tayin ettikleri gibi, pek çok durumda kendi deneyimlerini yeni belge ya da mevcut belgeler arasında linkler yoluyla ekleyebilirler (bkz. Altıncı Bölümdeki hipermedyaya ilişkin tartışma).[17]

Ong'un ikincil sözlü kültür tezindeki bilgisayar dolayımlı çokluortam yorumu bu medyanın bir dizi karakteristik özelliğini aydınlatsa da, çokluortam kültürünün sözlü ve yazılı kültürlerin bir sentezi olduğu fikriyle ifade edilen Ong'un yaklaşımının doğasındaki "Hegelcilik", hiper iletişim araçlarını konuşulan ve yazılan sözden tam olarak neyin ayırdığını görmemizi engeller. Bunu anlamak için evrimsel yaklaşıma kısaca geri dönmeliyiz.

Yeni ve En Yeni Taş Devrinde Aşırı Enformasyon Yükü

İnsangillerin bilişsel yapısının evriminin yeniden gözden geçirilmesi, yazı yazmanın neden belirli bir zamanda geliştiği sorusunu doğurur. Evrimsel biyologlar, tamamen haklı olarak, bu tür sorudan her zaman biraz sakınırlar; çünkü soru çabucak erekbilimin [teleoloji] bu ya da şu şekline yol açar. Ne var ki, evrim kuramına göre evrim bir *telos* ya da amaca sahip olmayıp kapsamlı bir rastlantı dizisinin sonucudur.[18] Ama yine de, hangi raslantının eseri olursa olsun yazı yazmanın evrimsel anlamda neden bu denli başarılı olduğunu sorabiliriz kendimize. Bu da evrim kuramında iyi bilinen bir pratik ilkeyi gündeme getirir: "Tesadüfi mutasyonlar önerir, ama doğal ayıklama kararlaştırır."[19] Yazı yazmanın doğal ayıklama sürecindeki başarısının olası bir açıklaması, teknolojik ve sosyal gelişmelerden (hayvan yetiştiriciliği ve tarım, kasabaların kurulması, işbölümü, nüfus artışının denetimi için kurallar –tabular– konulması) dolayı *Homo sapiens*'in toplumu daha karmaşık hale geldikçe, ancak belleğin harici kılınması yoluyla çözümlenebilecek bir tür "yeni taş devri aşırı enformasyon yükü"nün oluştuğudur. Yazı hayata geçtiği halde, kafatası kapasitesinde (ilk bakışta daha belirgin bir çözüm gibi görünebilecek) bir büyüme olmaması, iskeletin sınırlı taşıma gücünden dolayı (zaten havaleli olan) insan kafatasının büyümesine sınırlamalar konması olgusuyla açıklanabilir.

Yazının bulunmasının insanlığın kültürel gelişimini hızlandırdığını daha önce belirttim; ama bu buluş kültürel enformasyon miktarının

katlamalı artışıyla da sonuçlandı. Matbaanın icadıyla okuryazarlığın giderek artması ve 20. yüzyılda sinema, radyo ve televizyon gibi yeni iletişim araçlarının peyda olmasıyla, insan hayatındaki enformasyonun miktarı baş döndürücü boyutlara ulaştı. Önceki bölümlerden birinde, ortalama bir pazar gazetesinin 17. yüzyılda yaşayan ortalama bir insanın tüm ömrü boyunca okuduğundan daha fazla kelime içerdiğini belirttim ve bu gelişme büyük bir hızla devam ediyor. Ortalama bir şirket yöneticisinin elinde, 1980'de sahip olduğundan tahminen beş yüz kat daha fazla enformasyon var. İnternetin hızlı gelişmesinin buna muazzam bir katkıda bulunduğunu tartışmaya gerek yok. Birkaç günlüğüne bir yere gittiğimizde, dönüşümüzde bizi bekleyen düzinelerce e-postayla karşılaşırız ve bunlara yanıt vermek aslında bizi gerçek işimize başlamaktan alıkoyar (veya –daha kötüsü– bu tür bir enformasyon yönetiminin esas işimiz haline geldiğini fark ederiz). Bu perspektiften bakıldığında, tarihöncesi aşırı enformasyon yüküne getirilen taş devri çözümü (yazı) sonunda problemden de kötü bir şeye dönüştü. İstatistikler giderek bir enformasyon fazlalığı altında ezildiğimizi açığa vuruyor; birçok firmada stresten ve aşırı çalışmadan kaynaklanan sorunlar olağan hale geldi. Yavaşlama çağrıları fazla teselli sunmuyor, çünkü toplumumuz o denli karmaşıklaştı ki hayatta kalmak için bitmez tükenmez bir enformasyon akışını –ille birey olarak değil, toplum olarak da– sürekli işlemden geçirmek zorundayız.

Enformasyon teknolojisindeki spesifik gelişmeleri bu fon önünde değerlendirmeliyiz. Tıpkı artan bir sosyal ve teknolojik karmaşıklığın taş devri toplumunu esaslı bir bellek genişlemesine ittiği gibi, şimdi de sırası geldiğinde enformasyon ve iletişim teknolojisi çağındaki katlamalı büyüme, eldeki enformasyonun ayıklanmasında ve analizinde esaslı bir genişlemeyi tetikliyor görünüyor. Ve yine, enformasyonu bilişsel yönetimimizde nitel bir dönüşüm var. Bunu, enformasyon teknolojisindeki kimi çarpıcı gelişmeleri alıntılayarak örnekleyeceğim.

Smart Ajanlar ve Uzman Sistemler

Belirli bir anlamda bilgisayara, basitçe kitap belleğinin başka –dijital– vasıtalarla sürdürülmesi olarak bakılabilir. Bilgisayarın (yalnızca oku-

nabilir bellekler, sabit diskler, cd-romlar vb. şeklindeki) dijital belleği kâğıda kıyasla muazzam bir depolama kapasitesine sahiptir ve bunlar bir hipermedya ağı vasıtasıyla birbirleriyle birleştirildiğinde şaşkınlık verici bir enformasyon evreni yaratılır. Bu kitabın yazıldığı sırada tek başına Dünyayı Saran Ağ bir trilyondan fazla enformasyon sayfası içeriyordu ve her gün binlercesi daha ekleniyor. Bu inanılmaz derecede zengin bir enformasyon kaynağıdır. Ama bir harici bellek olarak bilgisayar, kitaptan daha da fazla, üstümüze kocaman bir sorun yıkmış görünüyor. Google gibi bir arama motorunun, "aşırı enformasyon yükü" teriminin geçtiği ağ sayfalarının talep edildiği bir aramanın sonucunu 0,19 saniyede göstermesi elbette şahane ve bu çok kısa zaman aralığında tam 633.000 sayfa bulması çok da etkileyici, ama aynı zamanda içimi karartıyor.

Gelgelelim, bilgisayar bu soruna "homeopatik" bir çözüm bulmayı mümkün kılar; teknolojinin olumsuz sonuçlarıyla daha fazla teknoloji aracılığıyla savaşır. Kitaptan farklı olarak bilgisayar yalnızca harici bir bellek değildir; aynı zamanda enformasyonun ayıklanması ve analizi gibi akıllı insan davranışları dahil her türlü eylemler ile süreçleri simüle edebilir. Metin yalnızca insanın düşünmesinin statik *ürünler*'ini içerirken, bilgisayar düşünme sürecinin "kendisi"ni genişletmeyi mümkün kılar. Bu, belirli bir anlamda Google gibi nispeten basit bir arama motorunda vuku bulur; ancak her durumda beni "aşırı enformasyon yükü"nü ele alan 633.000 sayfayı ararken bir trilyon sayfayı tarama gibi bir görevden azat ederek, çok daha derin bir bunalıma girmekten kurtarır. Kuşkusuz, eğer program 633.000 sayfadan tam olarak benim aradığım enformasyonu içeren sayfaları seçebilse daha da iyi olurdu. Günümüzün arama motorları bu bakımdan hâlâ epey ilkeldir. Söz konusu arama motorlarında Boolean mantığı[a] kullanılır ve arama terimlerini "ve", "ya da" ve "değil" seçenekleriyle bileştirmeyi becerebilen kullanıcı, "isabet" sayısını çabucak azaltabilir ve geride yalnızca aradığı enformasyonun kalmasını sağlayabilir. *Smart ajan* ya da *softbot* olarak da bilinen bazı "daha akıllı" arama motorları, ör-

a Boolean cebirinin yaratıcısı İngiliz matematikçisi George Boole'un (1815-1864) adından: İnternette sunulan verileri araştırmak ve tasnif etmek için "ve", "veya" yahut "değil" gibi kelimeleri kullanan sisteme verilen ad –ç.n.

neğin kullanıcının sonunda hangi enformasyonu kaydettiğini hatırlayarak ve izleyen aramada bunu dikkate alarak, aynı zamanda öğrenebilir. Sözgelimi daha önce meslektaşları aracılığıyla sunulan enformasyonu aramış olan bir üniversite görevlisi, ağ adreslerinin (URL).edu ile son bulduğu sayfaları dosyalayacak, bu da arama motoruna bir sonraki aramada bunu bir seçim ölçütü olarak kullanma olanağı tanıyacaktır. Arama programı, aynı giriş kelimelerini başka dillerde otomatik olarak arama ya da yaygın aktivasyon ilkesinin yardımıyla bitişik kavramları arama imkânı tanınarak daha da yararlı kılınabilir. Bu durumda arama programı, WWW'yi çeşitli giriş kelimelerinin yardımıyla tarayan bir dizi *gezinti asistanı*'na bölünür. Geribildirime bağlı olarak kullanıcı bu değişik aramaları güçlendirir ya da bileştirir yahut aramalar "birer birer ölür". Başka smart ajanlar ortaklaşa enformasyon değişimi yapmayı becerir ya da kullanıcıyı bir e-posta vasıtasıyla yeni enformasyon bulunduğu konusunda bilgilendirir. Kimi e-posta programlarında da, örneğin reklam mektuplarını posta kutusundan uzaklaştıran, hatta basit mektuplaşmaları yürütebilen benzer smart ajanlar buluruz.

Uzman sistemler, bir elkitabı gibi, spesifik bir alandaki bilginin veri tabanını oluşturan bilgisayar programlarıdır. Bununla birlikte onları bir elkitabından ayıran şey bir *sonuç çıkarma motoru*'na, yani veri tabanında depolanan enformasyonu ve kullanıcının girdilerini temel alarak sonuçlar çıkaran bir program elemanına sahip olmalarıdır. Sözgelimi, tıbbi bir uzman sistem, doktora (ya da amatöre) bir teşhiste bulunması ve en uygun ilacı yazması için yardımcı olur. Bu durumlarda yalnızca bellek işlevi, ayıklama ve analiz değil, bu temel üzerinde sonuç çıkarmak da harici bir enstrümana devredilir.

Yukarıda değinilen uygulamaların "smart ajanlar" ya da "uzman sistemler" diye adlandırılması, böyle programların hâlâ gerçekten akıllı diye anılamayacağı olgusunu gizleyemez. Akıllı sayılmanın asgari ölçütü yalnızca önceden programlanmış kuralları takip etmeleri değil, bu kuralları arama bölgesindeki değişikliklere ya da kullanıcılarının isteklerine bağımsız olarak uyarlayabilmeleri olmalıdır. Özerk bir öğrenme yeteneği olan benzer programlara –örneğin yapay sinir ağlarına ve genetik algoritmalara–

ilişkin araştırma şu ana kadar ancak alçakgönüllü bir başarı sağladıysa da, yapay zekânın gelecekte ilerleyeceği yönü işaret eder görünüyor.

Süperbeyin Olarak Dünyayı Saran Ağ

Yapısal evrimin mevcut *Homo sapiens*'le son bulacağını sanmak saflık olur. Smart ajanların ve uzman sistemlerin bu evrimin bir sonraki aşamasını gösterip göstermediğini sorabiliriz kendimize. Dahası, klasik yapay zekâ araştırması ya da insanın düşünmesini mantıklı bir ölçüde taklit edebilen ve aslında akıllı diye anılabilecek bilgisayar programları sorusu ikincil bir öneme sahiptir. Tıpkı kitabın durumunda olduğu gibi, burada bizi ilgilendiren, insanlardan tümüyle bağımsız olarak işleyen bir şeyin yaratılmasından ziyade *Homo sapiens*'in bilişsel yapısının yeni tip bir harici genişlemesidir.

İnternetin bir süperbeyin halinde gelişeceğini ileri süren kuramları da bunun ışığında incelemek zorundayız. Hiperlinklerle birbirine bağlanan milyonlarca sayfasıyla internetin ilk bakışta insan beyninin bazı nöronlar ölürken diğerleri arasında sürekli yeni bağlantıların kurulduğu devasa sinir ağıyla gerçekten ortak bir yanı var. İnsan beyniyle analoji kurularak geliştirilen algoritmalar da sık sık kullanılan bağlantıları güçlendirir ve daha az kullanılanları zayıflatır. Geçişlilik ilkesinin yardımıyla yeni bağlantıların inşa edilmesi otomatikleştirilebilir. Kuşkusuz, bunların hiçbiri "süperbeyin"in gerçekten kullanıcılarından bağımsız düşünebildiği anlamına gelmez. Université Libre de Bruxelles'den Francis Heylighen ve Johan Bollen *The World Wide Web as Super-Brain: From Metaphor to Model* (@) [Süperbeyin Olarak Dünyayı Saran Ağ: Mecazdan Modele] adlı yapıtta, "süperbeyin"in gelişme ve öğrenmesinin mümkün olması için ilginç öneriler getirir, ama düşünenin beynin kendisi değil, internet ağının kullanıcıları olduğunu belirtmeyi ihmal etmezler. Ne var ki, "süperbeyin"in gücü internet ağı ile kullanıcıları arasındaki bağlantıda yatar.

Heylighen ve Bollen, arama işlemlerinin kullanıcıların düşünceleri tarafından yönetildiği akıllı arayüz deneylerinden söz ederler. Bir sinir ağı, sensörler vasıtasıyla kullanıcının beyin dalgalarını alır ve deneme yanılma yoluyla onları yorumlamayı öğrenir. Benzer "sinir ağlar"ının yardımı ve ileri seviyedeki smart ajanlar aracılığıyla kullanıcının düşünceleri ağa salıve-

rilebilir ve ardından kullanıcının zihnine zenginleştirilmiş bir formda geri döner. İyi bir arayüzde iç beyin ile dış beyin arasındaki sınırın güçbela farkına varılacaktır. Köpeğiniz hasta olduğunda ve siz süperbeyne bağlı halde hastalığın belirtileri hakkında düşündüğünüzde, kolektif beyin bu davranış için "imgelem"inizde hemen olası açıklamaları canlandıracaktır.

Van Heylighen ve Bollen'inki gibi kuramlar ilk bakışta bilimden ziyade bilimkurguya dayalı gibi görünüyor. Bununla birlikte, söz konusu yazarlar bir kısmı gelişmemiş haldeyse de gerekli donanım ve yazılımın zaten var olduğuna dikkat çekiyorlar.[20] Dahası, "düşünen ağ"ın, yapay zekânın gelişmesini köstekleyen büyük engelden –açık, biçimsel kurallar halinde konulması pek mümkün olmayan akıllı eylemler için gerekli günlük bilgi– etkilenmeyeceğini ileri sürüyorlar. Bu bilgi süperbeyinde kullanıcıların katkısıyla sağlanıyor. Yukarıda belirttiğim üzere, burada insan aklından bağımsız çalışan bir yapay zekâyla değil, insanın bilişsel yapısının yeni bir uzantısıyla ilgileniyoruz. Tıpkı belleğin dışarı aktarılmasının kuramsal kültür için gerekli analitik becerilerin gelişimine yer açması gibi, bu becerilerin süperbeyne bağlı smart ajanlara ve uzman sistemlere aktarılması da hiç kuşkusuz insanoğlunun yeni bilişsel becerilerinin gelişmesini başlatacaktır. Bununla birlikte arkaik *Homo sapiens*'in Platon'un diyaloglarını yazmasını mümkün kılan analitik becerileri hakkında bir fikir oluşturması ne denli zor idiyse, bizim buna ilişkin bir fikir oluşturmamız da o denli zordur.

Yine de, eğer yeni bilişsel özelliklerin ne yönde gelişebileceğini düşünmeye çalışırsak, bu bölümde daha önce sözü edilen sözlüden yazılı kültüre geçiş bir çıkış noktası sunar. Analitik yeteneklerin gelişmesini büyük ölçüde yazı yazmanın spesifik karakteristik özelliklerinin dikte ettirdiğini gördük. İnsan beyninin sinir ağı, söylemsel bir harici simgeler sistemi geliştirerek mantıklı ve seri halde düşünmeye teşvik edildi. Önceki bölümlerde, anlatının etkisi altında insan kimliğinin –daha yüksek bir organizasyon düzeyinde– gelişmesinde benzer bir şeyin vuku bulduğunu ya da Hıristiyanlık dininin yazının etkisi altında yükselişini gördük (krş. Onuncu ve On İkinci Bölümler). Analoji yoluyla, yeni bilişsel beceriler geliştiğinde bunlara hipermedya organizasyonunun rehberlik etmesini bekleyebiliriz. Nasıl ki yazılı kültür eğitimi daha 18. yüzyılın ortalarına kadar yazı işi için talep

edilen dilbilgisi, mantık ve retorik gibi becerilerin öğrenilmesine yönelik idiyse, gelecekteki eğitimin önemli bir öğesi de hipermedyanın "süperbeyin"iyle ilişki için gerekli becerilerin öğrenilmesine yönelik olacaktır.

Birincisi, yazılı kültüre karşıt olarak, hipermedya ile ortakyaşam içinde vuku bulan düşünme süreçleri artık başlıca doğrusal bir akıl yürütme ya da öykü akışının formüle edilmesine değil, daha ziyade daha soyut bir düzeyde bir dizi akıl yürütme halkası ya da öykü akışı içeren çokludoğrusal ve mantıklı bir alanın formüle edilmesine yönelik olacaktır. Önceki bölümlerde okuduğunuz üzere, bu eğilim zaten çokludoğrusal öykü ve film gibi interaktif iletişim araçlarının tasarımında görülebilir. Massachutes Institute of Technology tarafından geliştirilen *Movie Makers Workspace* türünden bilgisayar programları, karmaşık "çoklu-akışlı filmler" yapanları çeşitli olası öykü akışlarının uzamsal ve zamansal sürekliliğini gözlemeleri konusunda eğitiyor. Ve tıpkı WWW'deki "gezinti asistanları"nın ayrı ayrı yönlere gitmesi gibi, mantıklı uzaylarda var olan düşünme karmaşıklığı Marinetti'nin kehanetindeki "paralel bilinç"in gelişmesini talep eder görünüyor. On birinci bölümde, insani hayat formuna özgü merkezdışı konumsallığı radikalleştiren televarlık teknolojilerine ilişkin tartışmada bu eğilime de dikkati çektim.

Günlük bilgisayar kullanımı düzeyinde de bu paralelleştirmenin çoklu-görevlendirme ilkesinde ifade edildiğini görürüz. Hesaplamalarını teker teker yapan bilgisayarın seri şeklindeki doğası başlangıçta da arayüz düzeyinde ifade edilmişken –ve bilgisayar kullanıcısının da görevleri teker teker yapabileceğini hesaba katarsak–, şimdiki MacIntosh kullanıcısı ya da Windows işletim sistemli bir PC kullanıcısı aynı anda ayrı pencerelerde farklı programları başlatabilir. Günümüzün "bilgi işçisi" için, düzinelerce pencerenin açık olması ve sözgelimi aynı zamanda bir rapor yazmak, ona eşlik edecek bir mali hesap özetini güncelleştirmek, gelmekte olan e-postalardan bazılarını yanıtlamak, günlüğe ve "yapılacak işler" listesine enformasyon eklemek, hisse senedi fiyatlarını gözden geçirmek ve aynı anda, belki, RSI'ya[a] karşı koyma alıştırmaları içeren bir programı başlatmakla

a Repetitive Strain Injury: Tekrarlamalı zorlanma rahatsızlığı diye çevrilebilecek, sık sık aynı hareketleri yapan (örneğin klavye, fare, tornavida vb. kullanan) kişilerde görülen, el ve kollardaki tendon, sinir ve kasları etkileyen bir rahatsızlık –ç.n.

meşgul olmak alışılmadık bir şey değil. Elbette, bilgisayar başında olmadığımızda da aynı anda bir dizi işi yerine getiririz. Sözgelimi araba kullanıyorsak trafiğe dikkat edebilir, radyoda haber bültenini dinleyebilir, yakındaki bir toplantının gündemini aklımızdan geçirebilir ve o akşam oynayacağımız bir tenis maçı hakkında düşüncelere dalabiliriz. Ve, farkına varmaksızın, beynimiz düzinelerce vücut işlevini denetliyordur. "Gerçek" bir bilgisayara kıyasla beynimiz "yavaş" bir bilgisayardır, ama mevcut seri bilgisayarlardan kat kat üstündür, çünkü trilyonlarca beyin hücresi hesaplamalarını paralel olarak gerçekleştirir.[21] Bununla birlikte, çoklu-görevlendirme –dizisel bir makinede paralel bir bilgisayarın simüle edilmesi– vasıtasıyla bilgisayar aynı anda çok daha fazla sayıda karmaşık görevin yerine getirilmesine imkân tanır.

İkincisi, karmaşık çokludoğrusal bir mantıklı alanda düşünmek, düşünme sürecinin hayal edilmesini de tetikliyor görünüyor. Söylemsel dilin gelişmesi özellikle doğrusal, (beynin sol yarısında vuku bulan) mantıklı düşünmeyi teşvik ederken, sanal dünyaların karmaşıklığı özellikle (beynin sağ yarısında vuku bulan) dinamik paralel imgelerin üretimine hitap eder görünüyor.

Birkaç yıl önce Leyden'deki (Hollanda) Waleus Kütüphanesi'nin açılışında bir dizi bilimde karşılıklı ilişkinin gelişmesinin büyüleyici örneklerle anlatıldığı bir sunuma katıldım. Her bilimsel alanın bir ülke olarak temsil edildiği bir tür harita gösterildi. Ülkelerin büyüklükleri o alanlardaki yayın sayısını temsil ediyordu ve ülkeler, alanlar arasındaki karşılıklı referansların sayısına göre birbirlerine daha yakın yerleştirilmişti. Örneğin bazı ülkelerin birleştiği ya da birbirlerini yuttuğu bu gelişme bir bilgisayar canlandırmasıyla gösterilerek, uzun boylu açıklama isteyecek bir karmaşık ilişki ve dönüşümler bütünü izleyiciye yalnızca birkaç saniyede sunuldu.[22]

Siberuzayda Nostalji

Tipik bir insani özellik varsayılan, enformasyonlara dayanarak kendi mantıklı yargılarımızı oluşturma becerisi makinelere devredildiğinden, mantıklı seri düşünmemizi bilgisayarlara devretmenin tehlikeli ve nihai analizde insanlık dışı olduğunu düşünenler var.[23] Bunun, cep hesap maki-

nelerinin zihinsel aritmetik becerilerimizi azaltmasına benzer bir şekilde insanın analitik yeteneklerinin körelmesine yol açmasından korkuluyor. Bu bağlamda makinelere epistemolojik bağımlılığımız, smart ajanlara ve uzman sistemlere giderek daha bağımlı olmamız olgusu da tartışılıyor.[24]

Belirtilen tehlikeler farazi olmadığı, bu nedenle formüle edilen sakıncaların ciddiye alınması gerektiği halde, Platon'un yazıya karşı *Fedros*'ta hemen hemen aynı iddiaları kullandığını hatırlamak bana akla uygun geliyor. Platon bu diyalogta yazıyı eleştirir, çünkü bu ortamın kullanılmasıyla bellek –sözlü kültürde en başta gelen insan gücü– insani olmayan bir ortama aktarılmaktadır. Dahası, Platon yazının bellek üzerindeki kötü etkilerine ilişkin kaygılarını dile getirir. Gelgelelim, işin ironik yanı, belleğin işlevini yazıya devretmeksizin, kurucularından birinin Platon olduğu kuramsal kültür gelişme olanağı bulamayacaktı. Yukarıda, analitik becerilerimizi dışarıya aktarmanın yeni bilişsel becerilerle telafi edilmesinin beklenebileceğini belirttim. Kuşkusuz, söz konusu gelişmenin salt olumlu sonuçları olacağı anlamına gelmiyor bu. Her evrimsel gelişmede olduğu gibi, bilişsel yapının bu genişlemesinin de ödenecek bir bedeli olacaktır; ama büyük olasılıkla bu onun kaçınılmazlığını azaltmayacaktır.

On Dördüncü Bölüm

TRANSHÜMANİZM

Evrim, hümanizm ve enformasyon teknolojisinin yakınlaşması

> *Hümanizm, (...) hayatı mümkün olan en yüksek düzeye çıkarma ihtiyacı duyan entelektüel güçlerin, halihazırda ve geçmişte bu güçlere sahip olan insanlarla ilişkilerinden ilham aldıkları güven duygusundan başka bir şey değildir.*
>
> H.J. Pos

Postmodern Hümanizm Postmodern Teknolojilere Karşı

Hümanist düşüncenin ana bölümü, geçen yüzyıllarda başka akımlarla yaşadığı çok sayıda karşılaşma ve etkileşim vasıtasıyla belirginleşti. Harry Kunneman'ın doğru bir gözlemle dile getirdiği gibi, bu, hümanistlerin geçmişte genelde taarruz halinde olduğu anlamına gelir:

> [Hümanistler] evrensel bir insanlık vizyonunun savunucuları olarak adalet, eşitlik, insanlık ve kendini sınırsızca gerçekleştirme gibi değerler adına gelenekçiliğe ve dinsel dogmatizme savaş açtılar. Bu mücadelede tarih Batı uygarlığının tarihi ve bundan dolayı, antik kültürde gerçek *humanitas*'ın[a] parlak başlangıcından sanayileşme, modernleşme ve bilimselleşmenin sunduğu "herkes için refah ve mutluluk" umuduna kadar insanlığın tarihi de hümanistlerden yanaydı. 20. yüzyıl hümanizminin kendine ilişkin olumlu imajı, en üst noktasında özgüven sahibi bir modernlik, olumlu olanı temsil etmenin gururlu bilinci, din ve geleneğe saygılı olan geleceğe dönük bir güç şeklinde kendini gösterir.[1]

a Lat. İnsanlık –ç.n.

Kunneman'a göre 20. yüzyılın sonunda roller tersine dönmüş görünüyor. Özellikle hümanizm ile postmodernlik arasındaki çatışmada savunmaya itilenler hümanistlerdir. Savunmacı bir konumdan çekişmeye girmeye alışkın olmayan hümanistler, postmodernliği "kontrolden çıkmış görelilik" ya da "saf nihilizm" diye dışlayarak bu çatışmadan sık sık tembelce kaçınırlar. Kunneman'a göre bu, postmodernlik yalnızca teknolojik-bilimsel akılcılık ile dünyanın değiştirilebilirlik ve denetlenebilirliği ve modern hümanizm arasındaki yakın bağlar üstüne yararlı eleştirileri seslendirdiği için değil, daha da özel olarak postmodern eleştiriler hümanist gelenekte merkezi bir yer işgal eden –kendini gerçekleştirme, yaşamayı bilme ve radikal özeleştiri gibi– değerlere dayandığı için verimli olmaktan uzaktır. Postmodernlik de, hümanistlerin bireysellik, özerklik ve toplulukçuluk gibi hümanist fikirleri yeniden gözden geçirmelerine ve onlar hakkında daha köklü düşünmelerine imkân veren, hümanizmin radikalleştirilmiş bir şeklidir.[2]

Kunneman makalesinde postmodernliğin hiyerarşik olarak değerlendirilen karşıtlıklar içinde –örneğin yüksek-alçak, beyaz-siyah, modern-geleneksel, erkek-kadın, yerli-yabancı, zengin-yoksul, doğru-yalan– düşünmeye getirdiği eleştiriyi benimsediği halde, hümanizm ile postmodernliği uzlaştırma çabasıyla kendisi de bu modeli kullanır ve hem hümanizmle, hem postmodernlikle ilgili *iyi* ve *kötü* varyantlar arasında bir ayrım yapar. Sözgelimi, kötü olanın –19. ve 20. yüzyılların hümanizmi teknolojik akılcılık ve kontrollü düşünmeyle bağlantı kuruyordu– karşısına iyi olanı ve bu arada bedenselliği, bağlamsallık ve açıklığı temsil eden, Montaigne tarafından temsil edilen 16. yüzyıl hümanizmini koyar.[3] Kunneman postmodernlikle ilgili olarak, Lyotard ve arkadaşlarının hümanist değerlerden esinlenen "iyi" postmodernliği, "günümüzün tamamen modern, geç kapitalist tüketim kültürü"ne denk düşen "kötü"sünden ayırır; bu postmodernlik "metin üstünde imgenin, roman üstünde video klibin, kartoteks kartı üstünde veri bankasının, karşılıklı mektuplaşma üstünde internetin yeni hâkimiyetiyle, ayrıca endüstriyel ve post-endüstriyel üretim süreçlerini hem küresel, hem esnek kılmasıyla" ve "bütün yerküreyi kaplayan, giderek hızlanan rotasyon süreleri olan eğlence ve enformasyon ağlarıyla" karakterize edilir.[4]

16. yüzyıl hümanizmi ile postmodern düşüncenin belirli motifleri arasında ilginç bir benzerlik olduğunu inkâr etmeyecek olsam ve üstelik bu motiflerin günümüz hümanizminin içebakış ve özeleştirisi bakımından geçerli olduğunu kavrasam da, bana kalırsa Kunneman, kullandığı karşıtlıklar yüzünden (post)modern kültürün karmaşık ve kararsız doğasına haksızlık ediyor.[5] "Kötü" (çünkü, hipermodern) postmodernlik hakkında çizdiği karikatür imge onu –kayda değer bir olgu olmaksızın–, postmodernliğin bu şeklinin "çok daha nihilistçe göründüğü ve hümanizmin akılcılık ve öznenin özerkliği gibi önemli fikirlerini, postmodern filozofların bu fikirlerle ilgili temel eleştirilerinden çok daha fazla tehdit ettiği" sonucuna götürür.[6] Bu nedenle Kunneman, nahoş eleştiriyi temelsizce reddederek diğer hümanistlerde sitem konusu yaptığı hatanın aynısına düşer ve böylelikle kendisini ve okurlarını bu "kötü" postmodernliğin seslendirdiği, bence aynı ölçüde radikal eleştiriyle ciddi bir karşılaşmaya girme fırsatından yoksun bırakır.

İşte bu nedenle, sırf Kunneman'ın "kötü" postmodernlikle ilişkilendirdiği kapitalist enformasyon toplumu aşırı bir hızla küresel ölçekte hâkim toplum şekline dönüştüğü için bile olsa, bu karşılaşma hümanizm açısından büyük bir önem taşır.[7] Hümanistlerin, ellerinden gelen her yoldan bu gelişmeye yönelik bir tavır geliştirmeleri gerekir. Bu karşılaşmayı daha da acil kılan, bu hipermodernlerin de hümanizmin seçkin bayraktarları oldukları iddiasıdır. Onlara göre, Kunneman'ın iğrendiği "insanlığın ve teknolojik akılcılığın *iç içe geçmesi*", aslında "adillik, eşitlik, insanlık ve sınırsız olarak kendini gerçekleştirme" gibi hümanist fikirlerin gerçekleşmesine önemli bir katkıda bulundu.[8] Sonunda "kötü" (hipermodern) postmodernlikle karşılaşma hümanizm için son derece önemli; çünkü hipermodernler aslında insanoğlunun ve sınırlamalarının üstüne çıkma güdülerini, sınırsızca kendini gerçekleştirmeye yönelik hümanist idealden alıyorlar.

Bu bölümde niyetim "iyi" (modern karşıtı) ile "kötü" (hipermodern) arasındaki hiyerarşik karşıtlığı bir kez daha tersine çevirmek ve Kunneman'a karşı çıkarak sonuncusunu savunmak değil. Yapmak istediğim, hümanizm ile postmodernlik arasındaki çatışmanın Kunneman tarafından savsaklanan yanını ve bunun doğurduğu soruları aydınlatmak. Bunu, "kötü" postmodernliğin hipermodern programını en açık ve radikal biçim-

de yayan *transhümanizm*'in fikir sistemini tartışarak yapacağım. Bu akımın Hans Moravec'in (birinci altbölüm) yapıtı üstünde yoğunlaşan programına ilişkin bir girişten sonra evrimsel-teknolojik bir perspektiften, transhümanistlerin propagandasını yaptıkları gelecek senaryosunun akla yakın olduğunu ortaya koyacağım (ikinci altbölüm). Nihayet, transhümanist programın hümanizme sunduğu radikal şekilci sorulardan birkaçını tartışacağım (üçüncü altbölüm).

TRANSHÜMANİZM

> İnsan, aşılması gereken bir Şey.
> Ne yaptınız onu aşmak için?
>
> FRIEDRICH NIETZSCHE

Hümanizm gibi "transhümanizm" de, bir fikirler ve şu ya da bu ölçüde örgütlü akımlar kümesi için kullanılan kolektif bir kavramdır.[9] Daha 1940'ların sonunda Aldous Huxley, Abraham Maslow ve Robert Ettinger gibi yazar ve bilim insanlarının yapıtında peyda olduğu halde, akımın temel ilham kaynağı, transhümanizm felsefesini *Up-wingers*, *Telespheres* ve *Optimism One* (1970) adlı üçlemesinde geliştirip *Are You a Transhuman?* (1989) başlıklı yapıtında özetleyen FM-2030 (F.M. Esfandiary'nin takma adı) oldu. Esfandiary'nin 1970'lerin sonunda Berkeley'de UCLA'da verdiği dersler aynı görüşe sahip bir grup insanı bir araya topladı ve söz konusu grup 1988'de *Extropy*[a] *Magazine*'i yayımlamaya başladı, 1991'de de Max More'un önderliğinde, haber bültenleri yayımlayan, konferanslar düzenleyen ve internette işlek bir ağ sitesini (@) ayakta tutan *Extropy World Institute*'ü kurdu. Avrupa'da sözgelimi Anders Sandberg'in İsveç'teki ağ sitesi etrafında örgütlenen transhümanistler Flamanca konuşulan bölgede de etkinler. Belçika'da Université Libre de Bruxelles'den Johan Heylighen'in başını çektiği araştırma grubu *Principia Cybernetica*'da (@) transhümanizmle ilgili birçok temayla karşılaşıyoruz; Hollanda'da ise *Transcedo: de Nederlandse Transhumanisten Vereniging* [Transcedo: Hollanda Transhümanistler

a Ekstropi ya da ekstropianizm transhümanist bir felsefe olup akılcı düşünce ve pratik iyimserlik gibi kavramlara ağırlık tanır –ç.n.

Derneği] 1997'de kuruldu. Bu arada elektronik *Journal of Evolution and Technology*'yi (@)yayınlayan şemsiye örgüt *World Transhumanist Association* 1998'de hayata geçti. Transhümanist akım şu anda hâlâ epeyce ufak sayılır. Derneklerin üyelerinin, çoğu doğal bilimlerden ve enformasyon teknolojisinden olmak üzere dünya çapında en fazla birkaç bin kişi olduğu tahmin ediliyor. Tanınmış sempatizanlardan bazıları, robot uzmanı Hans Moravec (Carnagy Mellon University), yapay zekâ araştırmacısı Marvin Minsky (Massachusetts Institute of Technology) ve materyalleri moleküler düzeyde sentez yoluyla üretme tekniği olan nanoteknolojinin kurucularından Erik Drexler.

Çeşitli gruplar her noktada hemfikir olmamakla birlikte (Amerikan ekstropistleri genellikle Avrupa transhümanistlerinden daha özgürlükçü ve piyasaya yönelikler), bir hayli istikrarlı bir fikir nüvesi söz konusu. Transcedo kurucularının dernek kurulduğunda dünyanın dört bir yanına gönderdikleri basın bildirisi, akımın ilkeleri ile programının özlü bir özetini verir:

> Transhümanizm (terimin öne sürdüğü üzere) hümanizm ve artı bir şeydir. Transhümanistler aklı, bilimi ve teknolojiyi kullanarak kendilerini sosyal, fiziksel ve zihinsel açıdan daha da iyileştirebileceklerini düşünüyorlar. İlaveten, birey haklarına saygı ve insanın yaratıcı gücüne duyulan bir inanç, transhümanizmin önemli öğeleridir. Transhümanistler bize rehberlik eden doğaüstü güçlerin varlığına inanç duymayı da kabul etmiyorlar. Bunlar birlikte felsefemizin nüvesini temsil eder. Transhümanistlerin desteklediği eleştirel ve akılcı yaklaşım, insanoğlunun ve insanlığın tüm yanlarını düzeltme arzusunun hizmetindedir.[10] (@)

Akım, geniş anlamda, modern hümanizmin Hollanda'da Van Praag tarafından *Foundations of Humanism*'de [Hümanizmin Temelleri] tanımlanan antropolojik ve ontolojik postulatlarını paylaşır görünüyor. Transhümanistler de insanoğlunun doğallık, dayanışma, eşitlik, özgürlük ve sağduyulu olma gibi niteliklerini varsayıyor ve dünyayı deneyimlenebilir, mevcut, eksiksiz, tesadüfi ve dinamik bir yer olarak görüyorlar.[11] İnsanoğlunun doğanın bir parçası olduğu ve tüm canlı yaratıklar gibi doğanın

güçlerine tabi bulunduğu görüşünü hümanistlerle paylaşıyor, insanların gelişmek için birbirlerine bağımlı, eşit ve pratikte sürekli bir seçme özgürlüğüne sahip olmaları anlamında özgür olduklarına inanıyor, insanın akılcılığıyla kendisi ve başkaları adına sorumluluk üstlenebileceği ve üstlenmesi gerektiğini vurguluyorlar. İngilizce konuşan dünyanın hümanizmiyle uyum içinde, transhümanistlerin akılcılık ideali Kıta Avrupa'sında olduğundan daha güçlü bir şekilde doğa bilimleri, teknoloji ve bunların bağlantıları yönündedir. Bu nedenle dünya görüşleri çoğu zaman daha indirgemecidir[a] ve genellikle dini hemen reddederler.[12] Dünyayla ilişkileri bakımından transhümanistler, dünyanın neyse o olduğu ve aşkın bir gerçekliği ifade etmediği konusunda hümanistlerle görüş birliği içindedirler ve bunun –ilahi olsun olmasın– önceden düşünülmüş bir planın değil, aralıksız, rastlantısal gelişme süreçlerinin sonucu olduğu anlamında gerçekliğin tesadüfiliğini ve dinamikliğini vurgularlar.

Bununla birlikte hümanistlerle aralarında önemli bir fark da var. Transhümanizmin "artı"sı özellikle insanın gelişmesindeki hümanist ilkeyi ayrıntılarıyla işlemede gösterdiği radikal tavırda yatıyor:

> Transhümanistler kendilerini "sıradan" hümanistlerden ayırıyorlar, çünkü biyolojik hayat beklentisi (şu anda seksen yıl civarında) gibi sınırlamaları durduk yere "doğal" ve dolayısıyla "iyi" bir şey olarak kabul etmiyorlar. Eğer entelektüel ve teknik fırsatlardan tam olarak yararlanılırsa, herkesin hayatını daha uzun ve nitelikli kılmanın birçok imkânı olduğunu görüyorlar. Transhümanistler teknolojik ilerlemeye tehdit edici bir şey olarak değil, daha ziyade dünyayı daha yaşanır bir yer haline getirmenin ve sınırlarımızı genişletmenin bir yolu gözüyle bakıyorlar. Sözgelimi genetik mühendisliğinde akıllarına ilk gelen birtakım korkunç şekilsiz yaratıkların yaratılması değil, kalıtsal hastalıkları iyileştirmek için kullanılabilecek ve sonunda insanları yalnızca daha sağlıklı değil, daha akıllı ve daha güzel kılacak tedaviler oluyor (@).

a Bkz. Küçük Terimler Sözlüğü –ç.n.

Transhümanistler genetik mühendisliği ve klonlama gibi biyoteknolojilerin yanı sıra umutlarını nanoteknolojiye bağlıyorlar; söz konusu teknolojinin yardımıyla tüm vücutta kan damarları yoluyla tedavi edici etkinlikler gerçekleştirebilecek mikroskobik ölçüde minik makinelerin yapılabileceğini ve örneğin yapay eklemlerin, organ ve duyguların implantasyonunda ya da beyin ile bilgisayar arasında (sinirsel ve elektronik) arayüzlerin konstrüksiyonunda insan-makine bütünleşmesinin sağlanabileceğini umut ediyorlar. Ve bu mucizevi dünyanın gerçekliğe dönüşmesinden önce öleceklerinden korkan transhümanistler, umutlarını çok düşük ısıda dondurulmaya[a] bağladılar. Bu tekniğin babunlara başarıyla uygulanmasından aldıkları cesaretle, zihinlerinin gelecekte yeniden hayata döndürüleceğini umut ederek, öldükten hemen sonra (mali kaynaklarına bağlı olarak) beyinlerinin ya da tüm bedenlerinin aşırı düşük ısılarda muhafaza edilmesine izin veriyorlar.[13]

Hans Moravec'in 1988'de yayımlanan *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* [Zihin Çocukları: Robotun ve İnsan Zekâsının Geleceği] adlı yapıtı, bu transhümanist programın en radikal şekilde ifade edildiği yerlerden biridir. Moravec'e göre insan, diğer hayvanların arasında sahip olduğu tüm entelektüel görkemine rağmen aşırı derecede kırılgan bir yaratıktır. Bedenlerimiz kazalar, zehirli maddeler, radyasyon ya da dengesiz beslenme gibi çeşitli etkilerden kolayca zarar görür. Vücudumuzun en iyi koşullarda işlediği durumda bile kollarımız ve bacaklarımız, duyularımız ve akıl gücümüz pek etkileyici değil. Başka hayvanlarla kıyaslandığımızda çok hızlı koşamayız, fiziksel gücümüz son derece sınırlı ve çabucak yorgun düşeriz. İnsan bunu telafi etmek için dünya kurulalı beri sırtını aletler ile makinelere dayadı. Ayrıca belleğimizin ve zihinsel kapasitemizin sınırlamalarını aşmak için yazı ve bilgisayar gibi dış desteklere güvendik. Üstelik hızlı yaşlanıyoruz ve seksen yıl civarındaki ortalama yaşam süresi beklentimiz, tüm diğer primatlarınkinden daha uzun olmakla birlikte, tarihsel bilincimiz dikkate alındığında kesinlikle sınırlıdır. Ve bu beklenti tarihin akışı içinde dünyanın bazı kısımlarında neredeyse dörde kat-

a İng. Cryogenic suspension: Ölü bir bedenin ya da beynin sıvı nitrojen içinde dondurulması işlemi –ç.n.

lanarak yirmi yıldan seksen yıla çıktığı halde, azami süre değişmeden yüz yirmi yılda kalmış görünüyor. Her ne kadar vücutlarımızın bozuk parçalarının yerine yapay vücut parçaları koyabilir ve bir dizi hastalığa karşı direncimizi genetik mühendisliği yoluyla artırabilirsek de, Moravec'e göre, biyolojik malzemenin doğasındaki sınırlamaları gerçekten aşamayız.

Moravec'in *Mind Children*'da önerdiği çözüm, insan zihninin, organik bedenin sınırlamaları bulunmayan yapay bir bedene "indirilme"sidir.[a] Moravec milyarlarca minik nanoskobik elektriksel ve kimyasal sensörle donatılmış bir beyin cerrahisi robotunun beyni katman katman taradığı ve ardından beyin dokusundaki tüm fiziksel ve kimyasal süreçlerin bir bilgisayar simülasyonunu yaptığı bir işlemi de önerir.[14] Bu bilgisayar programı daha sonra robotun mekanik "beyin"ine kopyalanacaktır. Moravec bunu önererek maddenin belirli bir karmaşıklığa ulaşılır ulaşılmaz ortaya çıkan bir yan ürünü olduğunu varsaydığı zihnin kimliğinin beyni oluşturan maddede değil, beynin içinde meydana gelen yapıda ve süreçlerde yattığını varsayar. Moravec bu "şablon-kimlik"in bir belirtisini, bir insan hayatının akışı içinde vücuttaki tüm atomların yerini yenilerinin alması, ama yapının ve dolayısıyla zihnin muhafaza edilmesi olgusunda görür.[15]

Moravec'e göre, insan zihninin bu göçü insanı potansiyel olarak ölümsüz kılar. Şöyle ki, zihnin "yedekler"inin yaratılmasıyla, yapay bedenimizin yok olması bilincimizi ölüme sürüklemeyecektir. Bu, yeryüzünde yaşayan insanların sayısının elbette şu anda olduğundan daha da hızla artacağı anlamına geleceğinden, hayatı başka gezegenlerde sürdürmek gerekecektir. Gelgelelim bu bir sorun yaratmayacaktır, çünkü organik olmayan bedenlerimiz başka gezegenlerdeki yaşama koşullarına organik bedenlerimizden daha uygun olacak ve dahası, (telsiz) bilgisayar ağları yoluyla zihnimizi büyük bir hızla aktarabilecek ve varış yerinde başka bir bedene indirebileceğiz. Ayrıca kendimizin ilave kopyalarını yapabileceğiz. Ama tıpkı biyolojik klonlamada olduğu gibi, bunlar çabucak ayrı hayat öyküleri yaşamaya başlayacak, bu nedenle de giderek başka insanlara dönüşeceklerdir.

a İng. Downloading –ç.n.

İnsan zihninin "indirilmesi" ne denli radikal görünürse görünsün, Moravec'e göre bu hâlâ insan hayatının temel dönüşümünde yalnızca ilk adım olacaktır. Gerçekten, yapay beden ve içindeki simüle edilmiş zihin hâlâ insan bedeninin ve aklının sınırlamalarını içerecektir. Bundan dolayı, yapılması gereken besbelli, örneğin duyuları geliştirerek (göz zum mercekleriyle donatılabilir yahut kızılötesi ışığı algılamaya uygun hale getirilebilir) ya da beynin hızını ve bellek kapasitesini artırarak, beden ve zihnin "terfi"[a] ettirilmesi olacaktır. Hiç kuşkusuz, ekstra dil modüllerinin ya da farklı bilim alanlarında başvuru kitaplarının implantasyonu için de bir pazar gündeme gelecektir. Bilgisayar ağlarıyla yolu açılarak yapay zekâların yerleştirildiği sanal dünyalarda, Moravec'e göre, belki de sonunda maddi bedenimizi tamamen geride bırakmaya bile eğilim gösterecek ve sırf bedensel bir simülasyon içinde ya da yalnızca (makine içinde) bir zihin olarak yaşamayı seçeceğiz.[16] Yine Moravec'e göre, zihinleri kısmen ya da tamamen bileştirmek de mümkün olacak ve bu bileşimlerin ille insan türüyle sınırlı kalması gerekmeyecektir. Belki başka türlerin deneyimlerini, becerilerini ve motivasyonlarını da kendi zihinlerimize ekleyebileceğiz.

Bu dönüşümün seyri içinde bir yerde kuşkusuz insan olmaktan çıkacağız; ama transhümanistlerin niyeti de er geç tam olarak bu: İnsansonrası bir hayat formunun yaratılması. Transhümanizm bu anlamda sadece hümanizmi değil, insanı da geride bırakır.

> Bizim spekülasyonumuz, kendini durmadan geliştiren ve genişleten, Güneş'ten dışarıya doğru yayılan, tüm Güneş sistemi hayatının sentezi olan bir süper uygarlıkta sona eriyor. Bir ihtimal başka yerlerde de genişleyen böyle balonlar var. Birisiyle karşılaşırsak ne olur? Görüşmeler yoluyla birleşme olasılığı mevcut; gerekli olan yalnızca belleklerin temsilcileri arasında bir çeviri şeması. Olasılıkla başka bir yerde meydana gelmekte olan bu süreç, tüm evreni düşünen genişlemiş bir varlığa, daha da büyük şeylerin bir prelüdüne dönüştürebilir.[17]

a İng. Upgrade –ç.n.

Görünüşe bakılırsa, transhümanistlerin fikirleri ilk bakışta epeyce bilimkurgu içeriyor. Özellikle Moravec'in yapıtı kimi zaman yapılabilirlik ve kontrol fantezilerinin hipermodern bir cümbüşü olduğu izlenimini veriyor. Ama belki de kökler biraz daha derindedir ve burada bizi ilgilendiren, o eski dinsel ölümsüzlük umudunun dindışı kılınmış, ama daha az gerçekçi olmayan bir versiyonu ve daha önce tanrılara atfedilen her yerde hazır ve nazır olma, her şeyi bilme ve her şeye gücü yetme niteliklerine dair bir kehanettir. Bütün bunlar transhümanistleri fazla ciddiye almamaya itiyor bizi. Ama transhümanizm gerçekten bilim ile kurmacanın garip bir karışımı olduğu halde, böyle bir tutum sağgörülü olmazdı. Nitekim, transhümanistlerin umutlarını bağladıkları teknolojilerin birçoğu zaten gerçekleşti (genetik mühendisliği, klonlama, kalp pili ve yapay organ implantasyonu, kalp kapakları, ensülin pompaları ve elektronik duygular), bazıları an azından kısmen başarılı oldu (yapay, akıllı satranç programları) ya da hiç olmazsa laboratuvar ortamında başarıyla test edildi (sinir hücreleri ile elektronik işlemciler arasında bir enformasyon aktarım bağlantısı kurulması, atomların nanoteknolojik olarak yeniden düzenlenmesi, babunların başarılı bir şekilde sıvı nitrojende dondurulması). Evrim biyoloğu Gregory S. Paul ve yapay zekâ uzmanı Earl D. Cox 1996'da yayımlanan *Beyond Humanity, CyberEvolution and Future Minds* [İnsanlığın Ötesinde, Siberevrim ve Geleceğin Zihinleri] adlı kitaplarında, bilim ve teknoloji aynı hızla gelişmeyi sürdürdüğü takdirde transhümanist programın önemli bir kısmının 21. yüzyılın ilk yarısında gerçekleştirilebileceği kehanetinde bulunuyorlar.[18]

Belirli transhümanist varsayımların (sözgelimi zihnin "şablon kimlik"iyle ilgili olanın) tamamen ya da kısmen yanlış olduğu ya da (1950'ler ile 60'larda yapay zekâ ve robotbilim ile ilgili varsayımların olduğu gibi) büyük ölçüde abartıldığı ortaya çıksa bile, transhümanist programı ciddiye almak hâlâ akla uygun olur. Ödünsüz radikalizmi içinde bu program, insanlık kültürünün gelişiminde karakteristik olan ve görünüşe bakılırsa temel aldığı hayatın evrimine dayanan bir eğilimi aydınlatır.

Zekâ denen görkemli bir evrim kazasının gücüyle, hayatın dünyadaki sürekliliğinin kamarotları haline geldik. Bu rolü biz istemedik, ama reddedemeyiz de. Bu role uygun olmayabiliriz, ama buradayız işte.

STEPHEN JAY GOULD

İnsanın sürekli gelişen bir doğanın parçası ve onun yasalarına tabi olduğuna dair (trans)hümanist postulat, büyük ölçüde Darwin'in evrim kuramından ilham alınmadır. Kopernik dışında olasılıkla başka hiçbir bilim insanı modern dünya görüşünün oluşumuna ve bunun yanı sıra önceki yüzyıllarda Avrupa'da ağır basan dinsel dünya görüşünden kopmaya böyle önemli bir katkıda bulunmadı.[19] Transhümanist program evrim kuramının geçmişle ilgili yorumunu geleceğe uzatır.

Evrime ilişkin güncel anlayışlara göre dünya yüzündeki tüm havat ortak "atalar"dan, aşağı yukarı dört milyar yıl önce okyanuslarda gelişen ilkel mikroorganizmalardan kaynaklanıyor. Darwin'in ana tezi, hayatın gelişmesinin doğal bir ayıklanma süreciyle meydana geldiğidir. Bu süreç, organizmaların üremesi sırasında döllerde hep belirli bir çeşitlemenin göründüğü ve nadir hayat kaynakları için verilen mücadelede durmadan değişen çevrelerine en iyi uyum sağlayan bireylerin başarıyla üremek için en iyi şansa sahip olduğu fenomenine dayanır.[20] Özellikle organizmalar değişik çevrelerde birbirlerinden bağımsız gelişirse, zamanla farklı türlere evrilebilir. Bu çeşitlenme sürecinde, bu milyonlarca yıllık gelişmenin seyri içinde, ilgili diğer türlerle birlikte biyolojik türler, cinsler, familyalar, takımlar, sınıflar, filumlar ve âlemler zincirinin parçası olan on milyonlarca değişik tür (bunlardan yalnızca dört milyon kadarı tanımlandı) yaratıldı. Evrimsel kriterlerle ölçüldüğünde insan çok yakınlarda ortaya çıktı. *Homo sapiens*, modern insan, birkaç yüz bin yıldan daha yaşlı değil. Eğer hayatın evrimini bir tek gün olarak hayal edersek, insanın sahneye çıkışı geceyarısından bir buçuk dakika önceydi ve tarihöncesi, on ikiden yalnızca bir saniye önce sona erdi.

(Trans)hümanist postulatların gelişmesine denk düşen ve hiç kuşkusuz onları etkileyen temel bir (yeni-)Darvincilik anlayışı, evrimin önce-

den belirlenmiş bir planı takip etmediği, birçok bakımdan kör talihin sonucu olduğudur.[21] Gelişme için büyük önem taşıyan döl çeşitlenmesi, genetik maddede beliren rasgele mutasyonlara (bunlar her bir milyon kopyada yirmi otuz kez vuku bulur ve bazıları aslında varoluş mücadelesiyle doğrudan ilgili sapmalara yol açar), bir kuşaktan diğerine geçerken genlerin sıklığında görülen rasgele dalgalanmalara (genetik sürüklenme), cinsel üreme durumunda karakteristik özelliklerin rasgele yeniden bileştirilmesine ve organizmaların ortamındaki rasgele değişikliklere (iklim değişiklikleri, kıta kayması, meteor çarpması vb.) bağlıdır. Dahası şans, genetik düzeyde aktif olmakla kalmadığı gibi, doğal ayıklanmanın göründüğü her yerdedir ve bu nedenle tek tek organizmalar, biyolojik türler, kültürler ve fikirler ("mem'ler")[a] arasındaki etkileşimde de rol oynar.[22]

Stephen Jay Gould tarafından dile getirilen ve son onyıllarda gelişme gösteren başka bir görüş, evrimin yavaş yavaş ilerleyen bir süreç olmadığına, ama sıçraya sıçraya ve dura kalka ilerlediğine ilişkindir.[23] Belirli bir denge durumuna ulaşan bir tür çoğu kez uzun süre başka bir değişim geçirmez. Şansın oynadığı temel rolü dikkate aldığımızda, evrim şeması artık basit bir "artan çeşitlilik piramidi" değil, aksine, bir çeşitlenme ve yok olma süreci olarak görülmelidir. Şöyle ki, evrim sırasında tekrar tekrar toplu yok oluşlar vuku buldu, bunların ardından çoğu zaman radikal şekilde farklı yeni hayat formlarında bir patlama yaşandı, bu hayat formları nispeten kısa bir süre içinde çevresel bakımdan uygun tüm mevcut yerleri işgal etti, ama bunların çoğunluğu sonra doğal ayıklanmanın bir sonucu olarak ortadan kayboldu ve içlerinden yalnızca küçük bir kısmı gelişmesini sürdürdü. Buna bir örnek, prekambriyenin sonundaki (aşağı yukarı 570 milyon yıl önce) toplu yok oluştur. Bunu "kambriyen patlama" izledi; çokhücreli hayvanların yoğun bir çeşitlenmesiydi bu ve söz konusu süreçte düzinelerce yeni filum, yani özünde farklı temel yapı formları yaratıldı.[24] Bu durumda da, çeşitlenmeyi büyük bir seyrelme takip etti. Kalan hayat formları daha sonra çok sayıda sınıf, takım, familya, cins ve tür halinde gelişti. Eğer kambriyen dönemindeki –rasgele belirlenen– seyrelme farklı gerçekleşmiş

a İngiliz biyolog ve evrimbilimcisi Clinton Richard Dawkins'in (d. 1941) insandan insana taklit edilerek aktarılan bir kültürel enformasyon birimine verdiği ad –ç.n.

ve *Homo sapiens*'in de ait olduğu omurgalılar filumunun atası *Pikaia* doğal ayıklanma sürecinde başarı gösterememiş olsaydı, dünyadaki hayat şimdi tamamen farklı olacak ve *Homo sapiens* bütünlüğü içinde yaratılmış olmayacaktı. Evrimin seyri içinde giderek karmaşık hayat formlarının üremesine bakınca, başka zeki yaratıkların yaratılabilmesinin de pekâlâ mümkün olduğunu görüyoruz; ama bunların görünüş ve zekâ bakımından insanlara benzeme şansı son derece azdı.

Evrimin karakteristik özelliği olan hızlanma süreci, hayatın gittikçe artan karmaşıklığıyla da bağlantılıdır. Dört ile üç buçuk milyar yıl önce ilk basit tekhücreli organizmalar olan prokaryotların ortaya çıkışının ardından, bunların genetik madde çekirdekli (ökaryotlar) daha karmaşık tekhücreli organizmalara evrilmesinden önce neredeyse iki milyar yıl geçti. 580 milyon yıl önce ilk çokhücreli organizmalar sahneye çıkıncaya kadar 1,4 milyar yıldan uzun bir süre geçti. "Kambriyen patlama"dan kısa süre sonra denizde ilk omurgalılar belirdi; 400 milyon yıl öncesinden başlayarak kimi canlılar denizden karaya geçti ve ilk bitki, böcek ve amfibiler gelişti. Yaklaşık 350 milyon yıl önce ilk sürüngenler belirdi ve bunlar 200 ile 65 milyon yıl önce dünyada hüküm süren dev dinazorlara dönüştü. Dinazorların aniden yok olmasından sonra (popüler bir hipoteze göre dünyaya çarpan bir göktaşının neden olduğu, toplu yok oluşun ikinci bir örneği), evrimsel ölçütlere göre son derece hızlı bir şekilde memeliler ve kuşlar gelişti. Primatlar takımının gelişmesi yaklaşık 5 milyon yıl önce, insanın atası, insanımsılarla ortak olan atamızdan ayrıldığında hızla gerçekleşti. Bu *Australopithecus* daha sonra *Homo habilis* (2,4 ile 1,8 milyon yıl önce), *Homo erectus* (y. 1,8 milyon ile 3000.000 yıl önce) ve arkaik insangiller (y. 300.000 ile 100.000 yıl önce) yoluyla modern insan, *Homo sapiens sapiens* (y. 100.000 yıl önce) olarak gelişti. İnsan o zamandan bu yana daha fazla gelişmediği halde, biyolojik evrimi kültürel ve teknik bir (d)evrim takip etti; bu süreci on bin, sonra bin, ardından yüz yıllar ve şimdi, enformasyon teknolojisi çağında, belki de onyıllarla ölçmek gerekir.

Bu hızlanma, organizmaların giderek artan karmaşıklığının ve genetik çeşitlemede bununla ilişkilendirilen artışın sonucudur. Genetik çeşitlemenin derecesi ile evrimin hızı arasında doğrudan orantı içinde bir kar-

şılıklı ilişki var. Çeşitleme arttığında (sözgelimi, cinsel üremeyi –dolayısıyla genetik maddenin sürekli olarak yeniden bileşimini– mümkün kılan bir çift kromozom çekirdekli ökaryot hücrenin yaratıldığı anda), doğal ayıklanmada daha çok seçenek gündeme gelir ve evrim daha yüksek bir vitese geçer. Organizmaların ve ortamlarının karmaşıklığının, ayrıca heterojenliğinin durmadan artması, hayatın evriminin günümüze kadar süren katlamalı bir hızlanma tarafından karakterize edilmesine yol açtı.[25]

Bu hızlanma, evrimsel gelişmelerin –en azından insangiller içinde bir (alt)familyanın yaratıldığı ana kadar– kör talihe bağlı olduğu olgusunu değiştirmez; söz konusu familya, zekâsı sayesinde bir ölçüde talihini yönlendirebilir ve bundan dolayı hayatın sonraki evrimine müdahale etme yeteneği edinir. İnsangillerde ateşin keşfi, yiyeceğin korunması ve gittikçe gelişen aletlerin kullanımı gibi kültürel "mutasyonlar" evrim sürecinde giderek önemli etkenlere dönüştü.[26] Biyolojik evrimdeki mutasyonlardan farklı olarak kültürel "mutasyonlar" yalnızca şansa bağlı kalmayıp sık sık bilinçli olarak meydana getirilir.[27] Kültür, kör talihi denetleme girişimi olarak görülebilir. Özellikle modern bilim ve teknoloji, insanın eline güçlü enstrümanlar, şansa doğal ayıklanmanın gerektirdiği şekilde yön verebileceği aletler verdi. Bu, doğal olmayan bir ayıklanmaya tabi olan biyolojik evrime de yansır. Genetik yeniden bileşimin rastlantıları ve beklenmedik olayları, uygarlaşma vasıtasıyla insan tasarımına tabi hale gelir ve daha önce tesadüfi olan genetik mutasyonlar bile genetik mühendisliğinin yardımıyla teknolojik denetime bağlı kalır. İnsan bu nedenle sonunda kendi evrimi üzerinde söz sahibi oldu;[28] bu nedenle kendi evrimsel ardıllarını yaratmaya muktedir ilk yaratığa dönüştü.[29] Burada ille de yeryüzünde bugüne kadar bildiğimiz karbon ve su bazlı hayat şekilleriyle sınırlı kalmayıp, silikona dayanan yapay hayat ve yapay zekâyı ya da siborgları, yarı organik, yarı mekanik ara formları da aklımızdan geçirebiliriz.

Enformasyon teknolojisinin ve enformasyonal bilimlerin yedinci bölümde tartışılan gelişmesi, bu çerçevede can alıcı bir önem taşıyor. Yapay fizik ve yapay hayat gibi enformasyon teknolojisine dayanan bilimler, klasik mekanik bilimlerle tezat halinde, gerçekliğin ne *olduğu* sorusundan ziyade nasıl *olabileceği* sorusu tarafından yönlendirilir. Bu "modal bilimler" artık

esas olarak doğayı taklit etmekten ziyade yeni doğanın yaratılmasına yöneliyor. Bilgisayarda yapılan bir evrim simülasyonunun yardımıyla, sayısız evrim seçeneğini sanal gerçekliğe dönüştürmekle kalmayıp –eğer arzu edersek– bu seçenekleri genetik mühendisliğinin yardımıyla fiziksel doğada gerçekleştirebiliriz de. Buna karşılık, evrim kuramından edindiğimiz bilgiler de yapay hayat şekillerinin geliştirilmesi için kullanılabilir. Klasik yapay zekâ araştırmasının başarısız olmasının nedenlerinden biri, yapay zekâyı *yukarıdan aşağıya* programlama girişimlerinde bulunulmasıydı. Bir yazılım programında talimatlar arasındaki olası ortaklaşa etkileşimlerin sayısı, kod satırlarının sayısı doğrusal arttığı için katlamalı arttığından, programcı başa çıkılamaz bir karmaşıklıkla karşı karşıya geliverir.[30] Bu nedenle geçmiş yıllarda yapay zekâ ve yapay hayat araştırmasında *aşağıdan yukarıya* yaklaşımı yaygınlık kazandı. Bu yaklaşımda yapay zekâ ve yapay hayat programları (bu arada genetik ya da evrimsel algoritmalardan yararlanarak) o şekilde tasarlanıyor ki, doğal (olmayan) bir süreçte kendilerini daha da geliştirebiliyorlar. Dahası, bu yaklaşım Moravec'in *Mind Children*'ı izleyen yayınlarında önerdiğine göre, insan bedeninin evrimsel bagajının yükü altında ezilmediği için "indirme" işlemi üstünde böyle bir avantaja sahiptir.[31]

Yeryüzündeki hayatın daha önceki evrimini göz önünde bulundurduğumuzda, enformasyon teknolojisi sayesinde, bunun yeniden farklı temel kol (filum) şemalarına dayanan, birbirlerinden kökten farklı hayat formlarının patlamasıyla sonuçlanacağı düşünülemez bir şey değil; söz konusu filumlar, mevcut *animalia* [hayvanlar âlemi], *plantae* [bitkiler âlemi] ve *fungi* [mantarlar], *protista* (tek karmaşık hücreli tekhücreli organizmalar) ve *monera*'nın (basit tekhücreli organizmalar) yanı sıra, hayatın taksonomisinde birlikte yeni bir âlem ya da hatta bir ihtimal çeşitli âlemler oluşturacaktır. Ve eğer evrimsel tarih kendini tekrarlıyorsa, bu sayısız yeni hayat formunun doğal, kültürel ve özellikle sanal dünyada uygun tüm yerleri işgal etmesinden kısa bir dönem sonra başka bir seyrelme daha olmasını bekleyebiliriz. Bunun ardından söz konusu formların küçük bir kısmı evrim meşalesini ileriye taşıyacaktır.

Önceki paragrafta, anahatları çizilen üç seçeneğin (insan organizmasının genetik mühendisliği, siborgların tasarımı ve yapay hayat ile yapay

zekânın gelişimi) gerçekleştirilmesi için gerekli tekniklerin birçoğunun zaten gerçek ya da en azından gelişme süreci içinde olduğunu gözlemledim. Üstelik eğer evrimin katlamalı hızlanmasını ciddiye alırsak, kendimizi bunun uzak bir gelecekte vuku bulacağı düşüncesiyle avutamayız. Gerçekçi olmayan beklentilere sahip yapay zekâ araştırmasının başarısızlığı bile, kendimizden memnun kalmak için bir neden oluşturmuyor. Katlamalı hızlanmanın karakteristik bir özelliği, şu ya da bu ölçüde uzun vadeli etkilerini çoğu zaman toptan küçümserken, kısa vadeli etkilerini abartma eğilimi göstermemizdir.

Transhümanist programın varsayımlarına karşı çeşitli kamplardan –burada aklımdan geçenler Lyotard, Dreyfus ve Searle gibi filozoflar– ileri sürülen temel eleştirilerden bazıları, kanımca bu programı inandırıcı olmadığı iddiasıyla aklımızdan çıkarmamız için pek gerekçe vermiyor. Bu eleştirinin önemli bir unsuru, insanın her türlü yapay zekâ ve yapay hayat formunun ölçüsü olduğu şeklindeki insaniçinci varsayıma dayanıyor. Eğer, sözgelimi, bilgisayarların asla gerçekten zeki olamayacakları, asla bir bilinç taşıyamayacakları ya da gerçek deneyimler edinemeyecekleri iddia ediliyorsa, o zaman (bu eleştirinin ayakta kalıp kalamayacağı sorusunu tümüyle bir yana bırakalım) *Homo sapiens sapiens*'in geliştirdiği, organik bedenlerde yer alan zekâ şeklinin kendi başına zekânın ölçüsü olduğu iddiası kolayca gerçek sayılıyor. Bu "karbon şovenizmi" bir hayli dar görüşlüdür. Kuşlar gibi uçaklar da uçabilir, ama insanlar uçaklarda bir kuşun kanatlarını gerçekten taklit edebilecek bir yeteneğe sahip değildir. Yapay hayat ve yapay zekânın da, organik hayat ve organik zekânın (üreme, yaratıcılık ve öğrenme yeteneği gibi) temel karakteristik özelliklerini paylaşmak için onların bire bir kopyası olmaları gerekmez. Örneğin bilgisayar virüsleri, kopya malzemenin doğal virüslerden farklı olması olgusuna rağmen, doğal virüslerle bir dizi önemli karakteristik özelliği paylaşır. Silikona dayanan yapay hayat hiçbir zaman insan bilincinin düzeyine erişemese bile, hayatın gelişmesinde insandan farklı, belki daha başarılı bir şekilde kendi durumunu koruyacağını tasavvur edebiliriz hâlâ.

Eski taş devrinin sonundan yeni taş devrine kadar insan onu şimdi tanıdığımız şekilde gelişti. Bu gelişme sırasında, temel noktalarda önceki organik zekâ formlarından sapan ve yeryüzündeki hayatın evrimine yeni

bir dönüş veren bir zekâ formu ortaya çıktı. Belki de dünya üzerindeki zeki hayatın, insan tarafından tanınamaz yeni bir form ve yön edineceği "en yeni taş devri"nin eşiğindeyiz. Ve insanın hayatın zaman ve uzay içindeki odissia'sında (canlı ya da cansız) fosil haline gelen sayısız türün kaderini paylaşıp paylaşmayacağını kim biliyor?

Hümanistler İçin Rahatsız Edici Sorular

İster hümanist ister din temelli olsun, henüz hiçbir popüler ahlaki sistem çoktandır karşılaştığımız meydana okumalara pabuç bırakmayacağını gösteremedi. Yeryüzünde ne kadar insan yaşamalı? Bunlar ne tür insanlar olmalı? Eldeki alanı nasıl paylaşmalıyız? Daha çok çocuk yapma konusundaki fikirlerimizi değiştirmemiz gerektiği açık. Bireyler artık şans eseri doğuyor ve günün birinde, bunun yerine, dikkate alınan arzular ve tasarımlarla uyum halinde "oluşturulabilir"ler... Bizim "zihin-çocukları"mız ne tür şeyleri bilmeli? Onlardan ne kadar üretmeliyiz ve niteliklerinin ne olacağına kim karar vermeli?

Marvin Minsky

Moravec'in yapıtında açıkça ve radikal bir üslupla ifade edilen, ama aslında (bilerek ya da bilmeyerek) yeni enformasyon bilimlerinin gündeminin önemli bir unsurunu dikte eden transhümanist projenin hümanizme temel bir meydan okuma anlamına geldiğini tartışmaya bile gerek yok. "Kötü" postmodernlik, *insanoğlunun sonu*'nu "iyi" postmodernliğin herhangi bir zamanda yaptığından çok daha gerçek ve radikal bir tarzda ilan ediyor. Bu artık yalnızca insaniçinci bir düşünme çizgisindeki eleştiriyle ilgili değil; insanoğlunun varlığının *kendisi* tehlikede. Hümanistlere uğursuz gelen, bunun akılcılık, özerklik, kendi kaderini tayin etme hakkı ve kendini gerçekleştirme gibi hümanist değerler adına gerçekleşecek olması olsa gerek. Transhümanistler "hayatı mümkün en yüksek düzeye çıkarma" uğrundaki hümanist mücadeleyi, biyolojik insan tipinin *kendini dönüştürme* talebi olarak radikalleştiriyorlar.[32]

Transhümanistler yalnızca bu kendini dönüştürme sürecinin hayata özgü olduğunun ileri sürüldüğü evrim kuramına değil, Nietzsche'nin

hayat felsefesine de gönderme yaparlar. Nietzsche'nin felsefesinde de kendini dönüştürmeye hayatın temel bir karakteristik özelliği gözüyle bakılır:

> Bütün büyük şeyler, bir kendini yüceltme eylemiyle kendi kışkırtmasının kurbanı olur: Onları buna zorlayan hayatın yasasıdır, *zorunlu* "kendisinin üstesinden gelme" yasası hayatın özüdür.[33]
>
> Ve hayatın kendisi söyledi bu sırrı bana: "Bak", diye konuştu, "ben *her zaman kendisinin üstesinden gelmek zorunda* olanım."[34]

İnsanoğlu burada bir istisna değil. Nietzsche'nin *Böyle Buyurdu Zerdüşt*'teki ünlü sözleriyle insan "hayvan ile üstüninsan arasına bağlanmış bir ip; bir uçurum üstünde bir ip"tir.[35] Transhümanist proje üstüninsanın (*Übermensch*) teknolojik olarak gerçekleştirilmesine yöneliktir ya da ekstropist Max More'un dile getirdiği gibi, "içimizde gerçekleştirilecek bir potansiyel olarak bekleyen varlık"tır.[36]

Hayatın gerçekten kendini dönüştürme tarafından karakterize edildiğini varsayarsak, bu kendini dönüştürme için çaba göstermemiz *gerektiğini* doğal kabul edemeyiz. Ama daha önce belirtildiği gibi, kendini dönüştürmenin savunulması hümanist idealler tarafından destekleniyor:

> Aydınlanma ve hümanist perspektif, ilerlemenin mümkün olduğunu, hayatın büyük bir macera olduğunu ve aklın, bilim ve iyi niyetin bizi geçmişin sınırlamalarından özgür kılacağını temin ediyor... Yaşlanma ve ölüm tüm insanlara haksızlık eder. Transhümanistler için, Alan Harrington'ın sözleriyle, "ölüm insan ırkına yüklenmiş bir angaryadır ve artık kabul edilemez."[37]

Eğer tıp bilimi ve teknolojinin daha önce ölümcül hastalıklara karşı başarıyla savaştığı olgusunu kabul eder –ve hatta alkışlarsak–, hayatımızı beden ve zihni uyarlayarak geliştirme çabasına karşı ne gibi itirazlarımız olabilir ki? Ve insanı üstün, insansonrası bir hayat formuna dönüştürme çabasına karşı ne gibi nedenler ileri sürebiliriz? Bu sorular 21. yüzyılın eşiğinde hümanizm için tam anlamıyla bir ölüm kalım meselesi gi-

bi görünüyor bana; zira bize zekâ ve hayal gücü bahşeden evrimsel şans sayesinde, geleceğimiz hiçbir şekilde değişmez olmayıp kısmen yaptığımız seçimlere bağlıdır.

Elbette –ve bu da "iyi" postmodernliğin unutmamamız gereken mantıklı dersi– seçme özgürlüğümüz birçok bakımdan sınırlıdır. Temel özelliğimizin sonluluk olması, kavrama gücümüz ile bilgimizin tarihsel ve kültürel bakımdan daima sınırlı olduğu anlamına gelir ve yalnızca sınırlı sayıda seçenekler arasından seçim yapabiliriz; dahası bunların sonuçları hiçbir zaman bütünüyle hesaplanamaz. Kültürümüz karmaşıklaştıkça ve biz doğaya daha köklü müdahalelerde bulundukça, eylemlerimizin beklenmedik ve beklenemeyecek sonuçları büyük ölçüde artar. Kısmen bundan dolayı kültürel ve teknolojik yaratılarımız kendi denge ve dinamiklerine kavuşur; bu da uzun vadede onları tam kontrol edemeyeceğimiz anlamına gelir. Hatta teknoloji, geç kapitalist pazar ekonomisiyle birliktelik içinde özerk, durdurulamaz bir sistem olduğu izlenimini verir. Üstelik yapay hayat ve yapay zekânın yaratılmasında evrimci *aşağıdan yukarıya* yaklaşımıyla, denetimi bize verilenle aramıza bilinçli bir mesafe koyar görünüyoruz. Ama gelişmeyi denetleyebilme becerisinin ve denetleme yetkisinin bize verilmesi gerektiğini düşünmek insaniçinci bir kendini beğenmişlik de olabilir. *Zihin çocukları*'mızın zamanla bir noktadan sonra gelişmelerinin sorumluluğunu alacak olmaları (almak zorunda oldukları) daha aşikâr değil mi? İnsanoğlunun perspektifinden bakıldığında, bu gelişmenin hem aslında, hem normatif olarak giderek daha çok *kontrol dışı*'na çıkacağını kabul etsek nasıl olur?[38]

Ama en azından, ne denli sınırlı olursa olsun ve gelecekte olasılıkla ne denli daha fazla sınırlanacak olursa olsun insani müdahale için bir fırsat var. Evrimin kaotik bir süreç olduğunu ve söz konusu sürecin başlangıçtaki en ufak varyasyonların ekolojik sistemin sonraki gelişmesi açısından muazzam sonuçları olabilecek bir "baştaki duruma duyarlı bağımlılık" tarafından karakterize edildiğini hesaba katarsak, kesinlikle böyle bir fırsat söz konusu. Şu anda bir gelişmenin eşiğinde durduğumuzdan, sahip olduğumuz küçük fırsat büyük bir sorumluluğu da beraberinde getiriyor.[39] Bu da, bizzat kendi dönüşümümüzü aktif olarak destekleyip desteklemeyeceği-

miz ve eğer desteklersek, bunu nereye kadar ve ne şekilde yapacağımız sorusunu eni konu gözden geçirmeye itiyor bizi.

Hümanistler bu soruları yanıtlarken bir dizi geleneksel stratejiye bel bağlayamazlar, çünkü birinci bölümde tartışılan hümanist postulatları hesaba kattıklarında söz konusu stratejilerin geçerliliklerini yitirdiğini göreceklerdir. Bu, örneğin verili doğal düzeni ihlal edeceği bahanesiyle transhümanist programın reddedilmesi için geçerlidir. Gelgelelim, hümanist dünya görüşü içinde bu düzen (ister Tanrı tarafından yaratılmış olsun ister olmasın) değişmez değil, aksine çok sayıda şans faktörünün etkilediği dinamik bir süreçtir; ne de amaçlanan insanötesi ve insansonrası hayatın yapaylığı onu reddetmek için bir neden olabilir. Aslında insangiller her zaman –en azından *Homo habilis*'in ilk taş aletleri imal ettiği andan başlayarak– siborgdu. Özellikle "doğası gereği yapay" bir tür olan *Homo sapiens*, çiftçilik ve hayvancılıkta fiziksel ve zihinsel eksiklerini telafi etmek için baştan itibaren insan yapımı aletlere bağlıydı.[40] Bu anlamda transhümanist program, evrimin daha en baştan tutturduğu seyrin yalnızca bir uzantısıdır. Daha önce gözlemlediğimiz üzere, buradan yola çıkarak insanötesi ve insansonrası formun teşviki için normatif iddialar türetilemeyeceğini söylemeye gerek bile yok, ama aynı şekilde onlara *karşı* da herhangi bir normatif iddia üretemeyiz.

İlk bakışta daha makul görünen pragmatik bir iddia, genetik mühendisliğinin ve yapay hayat ile yapay zekânın gelişmesinin içerdiği muazzam riskle ilgilidir. Bu nedenle, biyoetikçi Hans Jonas'in izinden gidersek, "korkunun önerdiği çözümler"e ilişkin bir tartışma söz konusu.[41] Bu stratejiye göre, geleceğin *olası* dehşet verici olaylarını temel alıp, belirli teknolojik gelişmeleri geçici olarak kesme, yavaşlatma ya da hatta tümüyle durdurma kararını vermeliyiz. Her durumda, teknolojik müdahalelerimizin sonuçlarını her zaman düzeltebileceğimiz bir tarzda ilerlemeliyiz.

İnsanın denetleme arzusunun temel sınırlamaları üstüne söylenenleri hesaba kattığımızda, transhümanist programa bağlı muazzam risklerin bulunduğu açıkça bellidir. Bununla birlikte, soru, Jonas'ın "korkunun önerdiği çözümler"inin aslında gerçekçi bir seçenek olup olmadığıdır. Teknik müdahalelerimizin tüm sonuçlarına nezaret etmenin ve, eğer

arzu edilirse, bunları düzeltmenin mümkün olduğu fikri, doğadaki enformasyoncu müdahalelerin beklenmedik (ve kaotik karmaşıklık durumunda özünde beklenemeyecek) yan etkilerini göz önünde bulundurduğumuzda gerçekdışı bir çıkış noktası ve, olumsuz bir şekilde, gerçekliğin yapılabilirliğine ilişkin o modern ideale yapışmış gibi görünüyor. Teknolojik gelişmeleri gerçekten durdurmanın, bir *teknotop*'ta[a] yaşayan insanların kapasitesi dahilinde olacağı fikri de biraz gerçekdışı görünecektir. Hayatın maceralı yolculuğunu durduracak konumda değiliz. Daha ziyade hayata yön vermek doğrultusunda çaba göstermeliyiz. Üstelik, yaratıcılığa ve deney özlemine kasıtlı olarak gem vurmanın –ya da son vermenin– insanlığın büyüklüğünü elinden alıp almayacağını sorabiliriz kendimize. Nietzsche'nin, insanı "kendi kendinin büyük deneycisi" diye tanımlaması bir betimlemenin ötesindedir; aynı zamanda saygı ifade eder.[42] İnsanın deney özlemiyle ilişkilendirilen risklerin altında ezildiğimizde, evrim deneyinin insanoğluna gelinceye kadar yalnızca kör talih tarafından yönetildiğini düşünmek bir teselli verebilir.

Yukarıdaki düşünceleri hesaba kattığımızda, insanötesi ve insansonrası formu teşvik edip etmeyeceğimize ilişkin normatif soru, elbette, hâlâ yanıtsız kalır. Eğer bu soruyu yanıtlamayı arzu ediyorsak, önce kendimize transhümanist programın mutluluğumuzu geliştireceği varsayımının doğru olup olmadığını sormak zorundayız. Dahası, yalnızca insanlığın değil, aynı ölçüde, ulaşmak için çabaladığımız insanötesi ve insansonrası formların da mutluluğundan söz ettiğimizi akılda tutmalıyız. Transhümanist ahlakbilim, –insan sorumluluğunun yukarıda değinilen sınırları dahilinde– yalnızca gelecek insan kuşaklarının değil, insan tarafından yaratılan hayat formlarının da sorumluluğunu taşıyan radikalleştirilmiş bir *Ferne-Ethik*'ten[b] başka bir şey olmayabilir. İnsanoğlu söz konusu olduğu sürece, insan hayatında talihin ve –en radikal senaryoyla– ölümlülüğün tüm yanlarıyla yok edilmesinin çaba göstermeye değer bir ideal olup olmadığını so-

a Teknotop (İng. technotope) fikri teknolojik zamansallık, uzamsallık ve teknolojik hayal gücü arasındaki ilişkiyi belirtir –ç.n.

b Alm. "Uzaklığın Etiği": Geleneksel etik bir "yakınlığın etiği"ydi ve geleneksel toplumlar ile topluluklann örgütlenme şekline uyuyordu. "Uzaklığın etiği"yle kastedilen, insanların, özellikle aydınların, ifade ettikleri fikirlerinde uzaklarda olup biten olayların "sorumluluğunu" taşımaları gerektiğidir –ç.n.

rabiliriz kendimize. Başka bir yerde, rasgele, olası ve kaçınılmaz biçimde kötü olan talihin insanın mutluluğuna karşı yalnızca bir tehdit oluşturmadığını, bir yandan da bu kırılgan mutluluğu belirleyen başlıca kaynaklardan biri olduğunu ortaya koydum. Şansın yok edilmesi, Aldous Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya*'sı türünden, "Topluluk, Kimlik, Denge" şiarı altında, ayrıca kimyasal ve psikolojik manipülasyonun yardımıyla insanın artık gerçek duyguları yaşamaktan aciz ve tümüyle değiş tokuş edilebilir bir "zevk makine"sine dönüştürüldüğü distopyaların[a] korkunç imgesini uyandırır. Eğer transhümanist projenin semeresi ya da hatta ideali[43] bu ise, o zaman sonuç Nietzsche'nin (*amor fati*'si[b] açısından şansı son derece onaylıyordu) aklından geçen Süpermen'in yaratılmasından ziyade aslında eleştirisini yönelttiği nihilist "son adam"dır.[44] Ömrün ölümsüzlüğe doğru sonsuzca uzatılması, yeknesaklığın ebedi dönüşüne, dipsiz bir can sıkıntısına yol açmaz mı? Yoksa o korkunç topluluk, kimlik ve denge gösterisi talihimizi tümüyle elimize almamızın mümkün olduğuna ilişkin modası geçmiş bir modern yanılsamanın sonucu mu? Yahut söz konusu olan daha ziyade kumanda ve denetimde meydana gelen bir artışın, rasgele, olası ve kaçınılmaz biçimde kötü olan talihin hayatlarımızı şu andakinden çok daha büyük ve çeşitli maceralara dönüştürecek olan yeni, belki çok daha radikal formlarına yol açması mı aslında?[45] Eğer bu söz konusu ise, o zaman hümanist kendi kendini gerçekleştirme ideali, transhümanist programdan zarar görmekten ziyade eşsiz bir yeni itici güç kazanacaktır.

Bunlara ve ilişik sorulara nihai yanıtlar verebileceğimizi sanmak aklımıza fazla güvenmek olurdu.[46] Eğer insanötesi ve insansonrası hayat formlarının arzulanırlığı konusunda hüküm verirken bunları insaniçinci bir perspektiften yargılama eğilimine direnmemizin zor olacağını düşünürsek, bu ziyadesiyle böyledir. Ama tıpkı maymunun insani hayat formunun yeterli bir resmini oluşturamaması gibi, bu yeni hayat formlarının doğasını ya da çekiciliğini göz önüne getirmek de bizim kârımız değildir. Ve

a Güncel ahlak ve toplum anlayışına göre kötü olarak değerlendirilen, ulaşılması mümkün görünmeyen gelecek senaryosu, bir tür anti-ütopya –ç.n. 43

b Lat. "Kader sevgisi": Nietzsche'nin yapıtlarında sıkça kullandığı bir terimdir ve hayatın en üst düzeyde olumlanması, Nietzsche'nin deyişiyle "evet"lenmesi anlamına gelir –ç.n.

bu da, bu yeni hayat formlarının yaratılmasındaki sorumluluğumuzu son derece tehlikeli kılıyor.

Transhümanist programın hümanizmin karşısına çıkardığı en radikal ve yanıtlanması güç soru, bununla yakından ilgilidir. Potansiyel insanötesi ve insansonrası hayat formlarıyla kıyaslandığında insan hayatının değerinin ne olduğu sorusudur bu. İnsan hayatının, onu bu yeni hayat formlarına karşı savunmayı haklı çıkaran, kendine özgü eşsiz bir değeri mi var? Yoksa bizi biyolojik çeşitlilik adına pandayı ve insan hayatını korumaya iten argümana mı sırt dayamalıyız? Ve eğer bir seçimle karşı karşıya kalırsak, insanoğlunun refahı için hayvanların hayatını feda etmemize yol açan ölçütlerin aynısını mı kullanacağız? İnsanötesi ve insansonrası hayatın taşıdığı enformasyonun miktarından ya da yeteneklerinden gelen üstünlüğü acaba bizi kendimizi yok etmeye zorlayacak mı? "Zihin çocukları"mızla ilişkimiz her türlü ahlaki düşünceden daha güçlü bir arzunun zoruyla kendilerini çocukları için feda eden ana babalarınkiyle kıyaslanabilir olacak mı? Yoksa, eğer bizi ilgilendiren yapay, başka tip çocuklar ise bu fedakârlık ahlaki kapasitelerimizi aşacak ve yalnızca kendi türlerimizin bencilliğine mi geri döneceğiz?

Bunlar ve ilgili zor sorular, gelecek onyıllarda genellikle içinde var olduğumuz insaniçinci pinekleme halinden tekrar tekrar irkilerek doğrulmamıza yol açacak. Sonunda bütün bu sorular, Max Frisch'in ortaya attığı zor soruların en zor olanlarının çeşitlemeleri: "Sizin ve tanıdıklarınızın bir gün burada olmayacağını düşündüğünüzde, insan ırkının varlığının sürmesinin sizi gerçekten ilgilendirdiğinden emin misiniz?"[47]

On Beşinci Bölüm

SİBERUZAY ODİSSİA

Acemiler için sonsuzluk

Bir büyüklük, eğer tek yönde bölünebiliyorsa bir çizgi, iki yönde bölünebiliyorsa bir yüzey ve üç yönde bölünebiliyorsa bir bedendir. Bunların ötesinde başka büyüklük yok, çünkü var olan her şey üç boyuttan ibarettir.
Aristoteles

Dördüncü boyut ve Öklitçi olmayan geometri, modern sanat ve kuramın çoğunu birleştiren temaların en önemlileri arasında boy gösterir.
Linda Henderson

Uzay ve Zamanda Macera Dolu Bir Yolculuk 2.0

Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Macerası adlı* filmi, haklı olarak bilimkurgu tarihinin doruk noktalarından biri sayılır. 1968 yapımı bu film yalnızca üstün sanatsal niteliği ve insanı hâlâ şaşırtan (analog) özel efektleriyle değil, dile getirdiği fikirlerin zenginliğiyle de ünlüdür.[1] Bilhassa Kubrick'in hayatın evrimine ve teknolojinin bunda oynadığı role ilişkin keskin vizyonu öneminden hiçbir şey kaybetmedi.

Tüm büyük sanat yapıtları gibi *2001: Bir Uzay Macerası* da birkaç anlam katmanı içeriyor. Bir lise öğrencisi olarak filmi galasından birkaç yıl sonra ilk kez gördüğümde, özellikle *Discovery* uzaygemisinin dünya dışı hayat arayışı içinde Jüpiter'e yaptığı yolculuğun nefes kesici öyküsünün büyüsüne kapılmıştım. Bu yolculuğa siyah bir monolitin Jüpiter'e doğru gönderdiği sinyallerin Ay'da alınmasından sonra girişilir. Ekip, astronot David Bowman'ın ve Frank Poole'un yanı sıra yapay kış uykusuna yatmış üç uzmandan ve bir yapay zekâdan, yani konuşabilen ve öğrenme yeteneği olan güverte bilgisayarı HAL'dan[2] oluşmaktadır. Uzaygemisinin tüm işlevlerini denetleyen ve bütün görev boyunca nihai sorumluluğa sahip olan HAL, Bowman ile Poole'a uzaygemisinin ana anteninin arızalı AE-35 par-

çasını yenisiyle değiştirme görevini verdiğinde, astronotlar parçanın hiçbir sorunu olmadığını keşfederler; HAL'da bir bozukluk oluştuğunu ve belki başka –bir ihtimal ölümcül– yanlışlar yapacağını varsaydıkları için, yüksek bilişsel işlevleriyle bağlantısını kesmeye karar verirler. HAL ne olduğunun farkına varınca ekibi yok etmeye karar verir, beş kişiden dördünü öldürür, ama Bowman onun bağlantısını kesmeyi becerip yolculuğa devam eder. Discovery Jüpiter'e ulaştığında, Bowman ile siyah monolit arasında esrarengiz bir karşılaşma vuku bulur.

Kubrick'in seslendirdiği yolculuk, filmin adının atıfta bulunduğu Homeros'un *Odissia*'sı gibi, birkaç gözüpek bireyin bilinmeyen bir dünyadaki maceralı yolculuğunun anlatısından fazla bir şeydir. Video edisyonunun programında etkileyici bir şekilde özetlendiği üzere *2001: Bir Uzay Macerası* "insanın maymundan uzay gezginine ve ötesine yükselişinin destansı bir öyküsü"dür.[3] İnsanoğlunun ölçülemez bir zaman ve uzay içindeki yolculuğunun bazı çok önemli adımlarını gösteren öykü, kurmaca olmasına karşın, bu yolculuğun filmin üretildiği dönemdeki doğal-bilimsel ve teknolojik bilgisiyle uyum içindedir.

Zaman yolculuğu bizi Dünya gezegenindeki hayatın evrimi içinde milyonlarca yıl geriye götürür. Filmin Discovery'deki maceradan önce gelen ve *The Dawn of Man* [İnsanın Ortaya Çıkışı] başlığını taşıyan kısa ilk bölümünde, bir grup maymun-adamın (bunlar üç ile beş milyon yıl önce Güneydoğu Afrika'da ortaya çıkan insanın atası *Australopithecus afarensis*'in karakteristik özelliklerine sahiptir) yaşadığı tenha çevrede, daha sonra Ay'da bulunacak olanın benzeri (ya da belki aynısı) bir monolit belirir. Maymun-adamlardan biri –senaryoda *Moonwatcher* [Ay Gözlemcisi] diye anılır– monolite dokunduktan sonra, bulduğu bir kemiği silah olarak kullanmaya başlar. Nadir içme suyu için girilen çatışmada onun, rakip bir maymun-adam grubunun önderinin beynini nasıl dağıttığına tanık oluruz. Bunu izleyen sahnelerde aletin, maymun-adamları nasıl savunmasız leşçillerden doğal ortamlarındaki diğer hayvanların tartışmasız efendilerine dönüştürdüğünü görürürüz.

Sert şekli ve pürüzsüz yüzeyinden dolayı insan elinden çıktığı izlenimi veren monolitle karşılaşma, maymun-adamın *Homo sapiens*'e evril-

mesini simgeler; aslında milyonlarca yıl gerektiren, aşağı yukarı beş ile yarım milyon yıl önce vuku bulan bir gelişmedir bu. Bu yorum filmin son bölümündeki bir sahneyle desteklenir: Bowman da Jüpiter'e vardıktan sonra benzer (ya da tekrar belki aynı) siyah monolite dokunur ve bir kez daha, bu sefer insandan, yeni, insansonrası bir hayat formuna bir dönüşüm vuku bulur. Film müziği de bu temanın altını çizer. Her iki dönüşüme de Richard Strauss'un, başlığını Friedrich Nietzsche'nin aynı adlı kitabından alan senfonik şiiri *Also sprach Zarathustra*'nın [Böyle Buyurdu Zerdüşt] açılış notaları eşlik eder. Bu kitaba aşina olanlar filmi gördüklerinde, otomatik bir şekilde kitabın girişindeki ünlü ifadeyi anımsarlar: "İnsan bir ip; hayvan ile üstüninsan arasında asılı duran, bir abisin üzerindeki bir ip."[4]

Gelgelelim, *2001: Bir Uzay Macerası*'nda anlatılan yolculuk insanoğlunu yalnızca zaman içinde taşımakla kalmaz, uzayda da maceralı bir serüvene çıkarır. Film, insanoğlunun tarihinin uzayın keşfine denk düştüğünü önerir. Paleontoloji ve moleküler genetik ile ilgili güncel bilgilere göre, İnsangiller iki milyon yıl kadar önce Güneydoğu Afrika'da *Australopithecus afarensis*'ten meydana geldikten sonra, nispeten kısa bir süre içinde dünyanın dört bir yanına yayıldılar.[5] Ve 20. yüzyılda hava ve uzay yolculuğunun gelişmesiyle birlikte insanoğlu, dünyevi kavramlar için hayal edilemez büyüklükte bir evrenin keşfi yönündeki ilk ve hâlâ alçakgönüllü adımları attı. Ama kozmik uzaydaki bu yolculuk, insanın zaman içindeki yolculuğundan ayrı değil. Eğer Hubble'ın evrenin genişlemesini keşfinden bu yana gökbilimcilerin kabul ettikleri gibi, gözlemlenebilir evren gerçekten belki bir zamanlar sonsuz derecede ufak olduğu daha küçük, daha yoğun bir durumdan –yani bir tekillikten– (bu kuramın en iyi bilinen çeşitlemesi *Big Bang* kuramıdır) doğdu ise, o zaman algılanabilir uzayın uzamsal sınırlarına yapılan yolculuk aynı zamanda evrenin zaman içindeki kökenine, yaklaşık on dört milyar yıl öncesine bir yolculuktur.[6] Bu yolculuğun arkasındaki motiflerden biri, bize insan hayatının kökenleri konusunda belki daha fazla bir şeyleri açıklayacak olmasıdır.

Ontolojik Bir Makine Olarak Teknoloji

Bütün büyük şeyler, bir kendini aşma eylemiyle kendi yıkımlarına neden olur: Böylece gerçekleşecektir hayatın yasası, hayatın doğasındaki

"kendini aşma" zorunluluğu yasası; sonunda sıra yasa koyucunun kendisine gelir.

FRIEDRICH NIETZSCHE

Kökeninin ve amacının ne olduğu sorusu, insanın zaman ve uzay içindeki yolculuğunda en azından birkaç bin yıl boyunca hayatının bir parçası oldu; çünkü insanlar –ve bu bakımdan olasılıkla yeryüzündeki tüm diğer hayvanların arasında sivriliyorlar– yalnızca var olmazlar, varlıklarının bilincindedirler de. Dünya kurulalı beri sanat yapıtları, dinler, felsefi sistemler ve bilimsel kuramlar insanın kökeni ve amacı sorusuna bir yanıt sunmaya çalıştı.

2001: Bir Uzay Macerası'nın büyüsü, filmin bu soruya ısmarlama bir yanıt sunmaması olgusuyla bağlantılıdır; görünüşe bakılırsa büyük ölçüde seyircinin aklına evrendeki hayat yolculuğunun gizemini sokma ve onu düşünmeye sevk etme niyeti güdülmüştür. Bu, filmin insanın kökeni ve amacı sorusu üzerine herhangi bir bakış açısı içermediği anlamına gelmez. Kubrick'in bu filmde insanın evriminde teknolojiye özel bir rol atfettiği ancak birkaç seyircinin gözünden kaçacaktır. Bu yalnızca teknik ürünlerin filmin anlatısında oynadığı önemli rolden anlaşılmaz, birinci ve ikinci bölümler arasındaki ünlü geçiş sekansında da etkileyici bir şekilde özetlenir. *Moonwatcher* ilk kez bir rakibini öldürdükten sonra silahını muzafferane bir edayla havaya fırlatır ve döne döne giden kemiğin yavaşlatılmış görüntülerinin kendi ekseni etrafında yavaş yavaş dönen bir uzaygemisinin görüntüsüne dönüştüğünü görürürüz; uzaygemisi, American National Council for Space Travel'ın başkanı Dr. Heywood Floyd'u, Ay'da kısa süre önce monolitin keşfedildiği yere götürmektedir. Bu keşif sonunda Bowman'ın insansonrası bir hayat formuna dönüşmesine yol açağından, bu sekans, teknolojinin *Homo sapiens*'in evriminin hem başlangıcını hem sonunu gösterdiğini düşündürür. Teknolojinin bu dönüşüm gücü filmin ana temalarından biridir.

Film, bu dönüştürücü güç konusunda kararsız bir tutum alan Kubrick'in bir yanda insanın geliştirdiği ve evrimsel bakımdan onu kısacık bir sürede yeryüzünün hükümdarına dönüştüren teknoloji gücüne duyduğu

büyük hayranlığı açığa vurur. Kubrick'in bu hayranlığını ifade yollarından biri, insan elinden çıkma teknik ürünleri en küçük ayrıntısına kadar sadakatle betimlemeye gösterdiği özenli dikkattir, ki filmin yapımı sırasında uzay yolculuğu ve bilgisayar teknolojisi alanlarında en başta gelen uzmanların danışmanlığını almaya çalışmıştır. Dahası, Kubrick'in bize sunduğu teknolojik dünya, tek kelimeyle, âlâdır. Filmdeki uzaygemileri ve bilgisayarlar dünyevi olmayan bir güzelliğe ve kusursuzluğa sahiptir. İzleyiciye gösterilen, eksiklikleri ve başarısızlıklarıyla gerçekten var olan uzay yolculuğu ve bilgisayar teknolojisinden ziyade, (üç yüzü 1, 4 ve 9'luk karesel diziler halindeki) yabancı siyah monolitin mükemmel geometrik şeklinin simgelediği ideal bir imgedir.

Ama diğer yandan filmdeki ideal imge aynı zamanda bir karabasandır. Tam da kusursuzluğu nedeniyle, bu filmde teknoloji insan hayatını tehdit eden ürkütücü bir güç işlevi görür. Başrol oyuncularından birkaçının maceradan nasıl sağ çıktıkları dikkat çekicidir. *Moonwatcher* aleti keşfetmesini, filmin ilk bölümünde rakibini (geride kalan silahsız hasımlarının hayatta kalma şanslarına dair bizde pek yanılsamaya yer bırakmaksızın) vahşice öldürerek mühürlediği gibi, Discovery'deki güverte bilgisayarı da etkili bir cinayet silahına dönüşür. Filmin anlatısını insanlık tarihinin bir mecazı olarak anlarsak, insanın evriminde teknolojiye biçtiği rol pek rahatlatıcı değildir. Teknolojinin yok edici potansiyelinin küçümsenmemesi gerektiği kuşku götürmez. Dünya tarihi bize teknolojinin yalnızca hemcinslerimizi öldürmek için zengin bir yöntemler yelpazesi sunmakla kalmadığını, aslında bütün bir insan topluluğunu (birkaç onyıl önce Yahudileri), ırkları (birkaç yüzyıl önce Güney ve Orta Amerika'da Yerlileri) ve hatta türleri (on binlerce yıl önce *Homo neanderthalensis*'i) bütünüyle ya da büyük ölçüde yok etme olanağını verdiğini öğretir. Sonunda 2001, teknolojinin *Homo sapiens*'in varlığını tehlikeye sokacağı izlenimini verir. Bowman filmin son bölümünde siyah monolitle karşılaştığında ölüm yatağında yatan yaşlı bir adamdır. Onun *Starchild* [Yıldızçocuk] olarak doğumu aynı zamanda bir insan olarak ölümünü gösterir. Bowman'ın maceraları bir bütün olarak insanlığın maceralarını temsil ettiği sürece, ölümü de insan türünün ölümüne atıfta bulunur. Hayatın evrimi içinde yeni bir türün doğumunun çoğu zaman başka

bir türün ölümü anlamına geldiği olgusu, filmde müziğin seçimiyle vurgulanır. Strauss'un bestesinin yanı sıra her iki dönüşüm sahnesine György Ligetti'nin insanın içine işleyen "Soprano ve Mezzo Soprano Solo İçin Requiem, İki Karışık Koro ve Orkestra"sı eşlik eder.

Hayatın evrimi içinde teknolojinin insanın yerine geçebileceği filmde daha önce öne sürülmüştür. Kubrick'in taslağını çizdiği "teknolojinin harika dünyası"nda insana hemen hiç yer yok görünür. Discovery'de insanın tüm işlevlerini HAL üstlenmiştir ve Bowman ile Poole'ın en önemli işleri, görünüşe bakılırsa can sıkıntısını yenmektir.[7] HAL bir süre onlara katlanır, ama yanıltıcı bir şekilde AE-35 parçasında bir kusur olduğunu bildirerek onları psikolojik bir teste tabi tuttuktan sonra, ne yapacakları belli olmayan bu yaratıkların görevi tehlikeye attıkları ve bundan dolayı ortadan kaldırılmalarının daha iyi olacağı sonucuna varır. HAL türünden üstün yapay zekâların yaşadığı bir dünyada insan fuzuli olduğu gibi, ne yapacağının belli olmaması da büyük bir tehlike oluşturduğu anlamına gelir.[8] Kubrick'in bizi karşı karşıya bıraktığı soru, HAL ve siyah monolit gibi yapay zekâların evrim merdiveninin bir sonraki basamağına tırmanmaya daha uygun adaylar olup olmadığıdır. Böyle bir sonucun[9] doğası gereği ihtimal dışı olduğu hesaba katılırsa, en azından Bowman'ın (insan) HAL'a (bilgisayar) karşı savaşı kazanması züğürt tesellisidir, çünkü Bowman Jüpiter'de siyah monolitle (HAL'dan çok daha üstün olan bir yapay zakâ) karşı karşıya geldiğinde *bir insanoğlu olarak* yine de yenik düşer.

Öncedeki altbölümde Nietzsche'nin *Zerdüşt*'ünden alıntılanan mecazla birleştirirsek, görünüşe bakılırsa teknoloji, üstünde insanın evrim ipinin bağlı olduğu abistir. Kubrick'in teknolojiye ilişkin kararsız konumunun temelinde, onun insanlık için taşıdığı ikiz anlam yatar. Teknoloji bir yanda insanın evrimine abartılamayacak denli bir katkıda bulundu; gerçekten, dilin yanı sıra, insanı hayvan kökeninden alıp yücelten büyük ölçüde oydu. Diğer yanda teknoloji, insanı, insansonrası forma geçmesi için hızlandırıyor.[10] İşte bu nedenle onu *ontolojik bir makine* mecazıyla adlandırabiliriz. Teknoloji insangilleri sürekli bir dönüşüme tabi kılar; söz konusu dönüşüm yalnızca hayat formlarının birbirini takip etmesiyle (maymunadamdan insan yoluyla insansonrası hayat formlarına) değil, aynı derecede

bu hayat formlarının dünyasındaki temel değişikliklerle ifade edilir. Bilişsel yapının evrimsel ve kültür tarihine ilişkin dönüşümleri, bu hayat formlarının deneyimsel dünyası için temel sonuçlar doğurur. İnsanın dünyası maymun-adamınki değildir, insansonrası hayat formunun dünyası da insanınınkinin aynısı olmayacaktır.

Bu dönüşümlerin temel karakteri, deneyimsel dünyanın zaman içinde uzamsal ve zamansal yapısında geçirdiği değişikliklerle dile getirilir. Teknolojinin bütün tarihi, mekân ve zaman (deneyiminin) sürekli dönüşümünün tarihi olarak tanımlanabilir. Mekânın dönüşümü derken, esas olarak *Homo sapiens*'in biyolojik ortamının (biyotop) etkileyici bir genişlemesinden ziyade biyolojik ortamın nitel olarak yaşadığımız çevreye dönüştürülmesini anlamalıyız. İnsanoğlunun yerküreye yayılması ve kozmik uzayın araştırılması yalnızca insanın biyolojik ortamının genişlemesi anlamına gelmiyordu, tarihsel bir zamana dönüştürülmüş biyolojik zamanın başlangıcıyla da el ele yürüdü. Bu nedenle, insan temelden farklı bir deneyimsel uzayın temelden farklı bir düzeyinde yaşıyor. Hayvan hâlâ, içgüdüleriyle açılan kendi *Umwelt*'i[a] tarafından kuşatılmışken, tarihin akışı içinde teknoloji (teknik aygıtlar ve bunlarla ilişkili bilgi ve becerilerin toplamı olarak alıyoruz) insan için defalarca yeni dünyalar açtı. Yelkenli gemi Odisseas'ın coğrafi alanı araştırmasını mümkün kılarken, uzaygemisi Discovery de *2001*'de insanın kozmik uzayı araştırmasına olanak tanıyan teknolojiyi simgeler. Dahası, teleskop ve mikroskop gibi teknik aletler günlük yaşam çevresinin limitlerinin çok üstünde ya da çok altında olan dünyaları açığa vurur. Kıyaslanabilir bir şekilde, yazı yazma gibi bir alfa teknolojisi deneyimsel dünyanın zamansal yapısını dönüştürdü. Hayvanların, gün ve gece çevrimlerinin ve mevsimlerin karakterize ettiği bir hayat süren yazısız *Homo sapiens*'in varlığı, yazıyla birlikte, bitmez tükenmez bir şekilde bugünden geçmiş ve geleceğe uzanan doğrusal bir tarihi varlığa dönüştü. Tıpkı uzayda olduğu gibi zamanın durumunda yalnızca nicel bir genişleme değil, temelden farklı zaman boyutları açan nitel bir değişim de söz konusudur. İnorganik doğanın jeolojik zamanının bir zamanlar biyolojik zamana

a Alm. Çevre –ç.n.

dönüşmesi gibi, *Homo sapiens*'le de uzay dönüştü, hem de onun evrimsel atalarının yaptığından temelde farklı bir zamanda.[11]

Yıldız Kapısı

Evren hakkında ne biliyoruz ve nasıl biliyoruz? Evren nereden geldi, nereye gidiyor? Evrenin bir başlangıcı var mıydı ve eğer var idiyse, ondan önce ne oldu? Zamanın doğası nedir? Hiç sona erecek mi? Zaman içinde geri gidebilir miyiz? Fizikte yakın zamanda kısmen fantastik yeni teknolojilerin mümkün kıldığı ilerlemeler, eskiden beri süregelen bu soruların bazılarına yanıtlar öneriyor.

Stephen Hawking

Yukarıdaki derin düşünceler hayatın uzay ve zaman içindeki maceralı yolculuğunun insanın hayat formuyla sona erdiğini sanmanın biraz safça olacağını belli ediyor. İnsanoğlunun hayatın evrimi içinde şans eseri ve geçici bir evre olduğunu ve insandan insansonrası hayat formuna dönüşümün uzay ve zamanı yaşama deneyimimizde temel bir değişimle el ele gideceğini düşünmek daha akla yakın görünüyor.[12] *2001: Bir Uzay Macerası*'nın *Jupiter and Beyond the Infinite* [Jüpiter ve Sonsuzluğun Ötesi] başlığını taşıyan son kısmında önerdiği de budur. Bowman filmin bu bölümünde, Discovery'nin içinden geçtiği kozmik uzay ve zamandan neredeyse bütünüyle farklı bir uzay ve zaman içinde sanrısal bir yolculuk yapar. İlk bakışta bu yolculuk kontrolden çıkmış bir LSD uçuşundan alınmış gibi görünür; filmin "büyülü" 1968 yılında yapıldığını düşününce, belki o kadar da akılsızca bir fikir değildir bu. "Yıldız Kapısı"ndan baş döndürücü bir geçişten sonra David Bowman kendini ansızın uzaygemisinin kapsülüyle birlikte büyük, beyaz, klasik tarzda döşenmiş bir odada bulur.[13] Bir sonraki planda uzay giysisi içinde odada ayakta dururken görürürüz onu; yüzü, anlaşıldığı kadarıyla derinden sarsıcı bir deneyimin etkisiyle hâlâ seğirmektedir. Banyoya bakar ve ardından yandaki odaya doğru yürür. Orada kurulu sofrada oturan birini görür. Bu şahıs Bowman'a doğru dönünce, onun Bowman'ın kendisi olduğunu görürüz, yalnızca üzerinde uzay giysisi yoktur ve çok daha yaşlıdır. Bu daha yaşlı Bowman görünüşe bakılırsa hiçbir

şey görmüyordur ve sessizce yemeğine devam eder. Söz konusu Bowman bir ses işitince kamera bakışlarını takip eder ve bu kez ölüm döşeğinde yatan çok yaşlı bir adam olarak tekrar Bowman'ı görürüz. "Görüş açısı" yeniden değişir ve ölmekte olan Bowman'ın elini yatağının ayak ucunda dikili duran siyah monolite nasıl uzattığını görürüz. Bir sonraki sahnede uzayda bir embiryo görülür. Film *Also sprach Zarathustra*'nın açılış notalarının eşlik ettiği bir Dünya görüntüsüyle sona erer.

Filmin özellikle esrarengiz son bölümünün çeşitli yorumlara kapı açması şaşırtıcı değil. Kubrick filmin bu bölümünde hem bilinen dünyamızın yasalarını, hem filmin anlatı teamüllerini üzerine basa basa çiğnediğinden, seyirci bir dizi bilmeceyle karşı karşıya kalır. Bowman hangi esrarlı uzayda yolculuk etmektedir? İndiği otel süiti neresidir? Jüpiter'de mi? Otel süiti, bazı yorumlarda önerildiği üzere, Bowman'ın Jüpiter'de yaşayan akıllı yaratıklar tarafından gözlemlendiği bir tür kozmik hayvanat bahçesi midir? Yoksa Bowman esrarengiz bir şekilde dünyaya geri mi götürüldü? Yahut astronot delirdi de sanrılar mı görüyor? Bowman'ın otel süitinde farklı anlarda, ama aynı zamanda hazır bulunduğu sekansı nasıl yorumlamalıyız? Acaba burada yeni bir uzay ve zaman dönüşümüne mi tanıklık ediyoruz? Eğer öyleyse, Bowman hangi uzay ve zamana geldi? Ve bu bağlamda onun Yıldızçocuk olarak yeniden doğuşunu nasıl anlamalıyız?

Bu soruları yirmi beş yıl önce filmi gördükten sonra kendime sorduğumda doyurucu yanıtlar bulmayı becerememiştim. Kubrick'in filmin son bölümünde yarattığı dünya, her ne kadar sanrıları 60'ların sonundaki yeraltı kültürünün –bunun taşralı formunu coşkuyla benimsemiştim– imgelerine uysa da, benim yaşadığım dünyalardan ve hayal gücümden fazlasıyla uzaktı. Ortaokulda öğrendiğim Newton fiziği de konuya fazla açıklık getirmiyordu. Gelgelelim, 1997'de ikinci kez gördüğümde film bu garip dünya yabancılığından çok şey yitirmişti. Doğal bilimler alanındaki popüler literatürün düzenli bir okuru olarak, Bowman'ın Yıldız Kapısı'ndan sanrılı geçişinin hiperuzayla ilgili büyüleyici spekülasyonların sinemasal bir betimlemesi olduğunu fark ettim. (Hiperuzay evrenin genişlemesine ve süpersicimlerin bundaki rolüne dair güncel kuramları kapsar.)[14] Bir süre sonra Arthur C. Clarke'ın *2001: Bir Uzay Macerası*'nın kitap versiyonunu okuduğumda,

bu bana rasgele bir çağrışım gibi gelmedi; yazar kitabında hiperuzayla ve boyutlarötesi tünellerle ilgili kuramlara açıkça dikkati çeker.[15]

"Hiperuzay" kavramı matematikten alınmadır ve üç uzamsal boyuttan fazlasına sahip uzayların kolektif adıdır.[16] Böyle hiperuzayları hayal etmek zar zor mümkündür, çünkü bunların spesifik karakteristik özellikleri insanların daha yüksek boyutları gözlemlemesini imkânsız kılar.[17] Bununla birlikte, hiperuzaylar Riemann'ın ortaya koyduğu bir notasyonun yardımıyla tutarlı bir şekilde tanımlanabilir ve bunlara çeşitli hesaplar uygulanabilir.[18] Böyle soyut matematiksel uzaylar her özelliğin ayrı bir eksen üzerinde betimlendiği karmaşık fenomenleri örneklemek için kullanılabilir. Bu şekilde, örneğin bir satranç oyunundaki tüm olası pozisyonlar, içinde gerçekten oynanmış ve oynanabilecek her satranç oyunun ayrı bir rota oluşturduğu bir hiperuzay olarak tanımlanabilir. Riemann'ın çokboyutlu uzaylar fikri, ortaya atılmasından onyıllar sonra yazarlara, görsel sanatlar alanındaki sanatçılara ve mistisizme inanan geniş bir kitlenin hayal gücüne muazzam biçimde hitap etti.[19] Çokboyutlu uzay fikrinin bilimsel verimliliği özellikle kuramsal fizikte etkiliydi ve burada üç boyutlu bir modelde uyumsuzluk olmaksızın tanımlanamayacak bir fiziksel süreçler sınıfını tanımlamak için kullanılıyordu. Sözgelimi, özellikle bugün hâlâ kullanılan elektronik bilgisayarın mimarisinin mucidi olarak tanınan Macar-Amerikan kökenli fizikçi John von Neumann, atomaltı parçacıkların davranışının, bunlar çokboyutlu bir uzayda betimlendiği takdirde layıkıyla tanımlanabileceğini keşfetti.[20]

Bazı fizikçiler böyle hesaplamaların üç boyutlu gerçekliğin soyut bir tanımlamasından başka bir şey olmadığı görüşünü savunurlarken, başkaları fiziksel uzayın kendisinin hiper boyutlu bir karakteri olduğunu varsayıyorlar. Bu arada bu son fikir bir süpersicim kuramının gelişmesine yol açtı. Söz konusu kurama göre evren hâlâ tasavvur edilemez ölçüde yeni doğmuşken –bir saniyenin 10^{-43}'ü kadar– ve küçükken –bir santimetrenin 10^{-43}'ü kadar– dokuz (kuramın bazı varyantlarına göre yirmi beş) uzamsal boyuta sahipti. Evren daha da genişleyince, büyük bölümü onun o anda sahip olduğu boyutların içine "hapsoldu" kaldı ve bunlardan üçü mevcut evrenimiz olarak büyüdü ve büyüklüğü en az 10^{27} santimetredir.[21] Dahası, 1980'lerde Rus fizikçisi Andrei Line tarafından ileri sürülen kaotik şişme

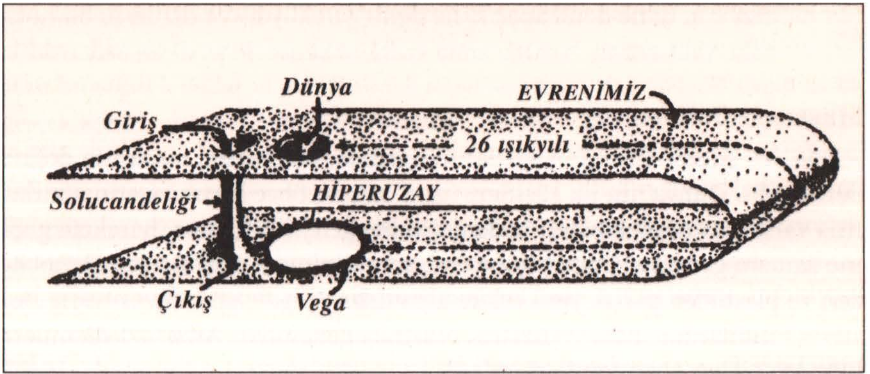
modeline göre, başlangıçtaki kaotik tesadüfi durumda bizim gözlemlenebilir evrenimizin yanı sıra sayısız başka evren yaratılmış olabilir. Bu evrenler yoğunluk, ısı, uzamsal boyutların sayısı ve hatta doğal sabiteler bakımından bizimkilerden temelde farklı olabilir.[22]

Hiperuzaya dair kozmolojik spekülasyonları bilimkurgu yazarları için böylesine çekici kılan, hiperuzayların kuramsal olarak (üç boyutlu) uzayda ışık hızından daha çabuk yolculuk edilmesini mümkün kılmasıdır. Bunun nasıl gerçekleştiği, üç boyutlu yolculuğun iki boyutlu bir dünyada yapıldığı bir analojinin yardımıyla aydınlatılabilir. Kavisli olmayan iki boyutlu, örneğin bir tabaka kâğıt formunda bir dünya hayal ettiğimizde, o zaman Öklit'in aksiyomuna göre iki nokta arasındaki en kısa mesafe düz bir çizgidir. Gelgelelim, bu iki boyutlu uzay kavisli olunca, yani kâğıt tabakasını A ve B noktalarının neredeyse birbirine değdiği üç boyutlu bir uzay halinde büktüğümüzde, o zaman bu iki nokta bu iki boyutlu dünyanın sakinleri için ansızın birbirine çok yakınlaşır. Şimdi bir "düz ülkeli" [*flatlander*] daha yüksek (üçüncü) boyut içinden A'dan B'ye gidebildiğinde, o zaman iki boyutlu perspektifinden o bunu ancak bir *hipersıçrama*, iki boyutlu uzayda aralıklı bir sıçrama olarak hayal edebilir.

Analoji yoluyla, kavisli, üç boyutlu bir dünyanın bir sakininin, göz açıp kapayıncaya kadar, dört boyutlu uzaydan geçerek üç boyutlu dünyasında belki de ışık yılları kadar uzak olan başka bir yere yolculuk edebileceğini hayal edebiliriz. Hawking ve Coleman gibi kuramsal fizikçiler, evrenimizin ya da evrenimiz ile başka evrenlerin birbirinden çok uzaktaki öğelerini birleştiren "kara delikler" ve "solucandelikleri" hakkında tahmin yürütüyorlar (bkz. resim 1).[23]

Arka planda bu kozmolojik düşüncelerle *2001: Bir Uzay Macerası*'nın son bölümüne geri döndüğümüzde garip olaylar azıcık daha anlaşılır hale gelir. Bowman uzaygemisiyle Jüpiter'e doğru alçaldığında bir solucandeliğine ya da –Clarke'ın kitap versiyonunda betimlediği üzere– "galaksinin Grand Central Station"ına[a]... yıldızların trafiğini uzay ve zamanın hayal edilemez boyutlarına sevk eden kozmik bir makas düzeneği"ne girer.

a New York'un ana garı, dünyanın en büyük tren istasyonlarından biri –ç.n.



Resim 2: Dünya ve dünyadan 26 ışık yılı uzaklıkta bulunan Vega yıldızı arasında bir "kestirme yol" işlevi gören bir solucandeliğinin şematik betimlemesi.

Bu solucandeliği onu evrende başka, "Dünya'dan ışık yüzyılları" kadar uzak bir yere götürür.[24]

Bowman'ın serüvenine hayatın zaman ve uzay içindeki macera dolu yolculuğunu dikkate alarak baktığımızda, şurası aşikâr ki, hiperuzay söz konusu olduğunda esas olarak insanın deneyimsel alanının salt nicel bir genişlemesiyle değil, insanlığa zaman ve uzayın farklı bir nitel deneyimini sunan bir dönüşümle de ilgileniyoruz. Gerçekten, solucandelikleri –şu anda yalnızca kuramsal olarak– evrenimizde ya da paralel evrenlerde uzak yolculuklara çıkmamızı mümkün kılmakla kalmaz, –yine kuramsal olarak– zaman içinde yolculuk etmemize de olanak tanır.[25] Clarke bu daha yüksek boyuta geçişi, Bowman'ın Yıldızçocuk olarak yeniden doğduğu anda siyah monolitin algılanmasının uğradığı dönüşüme dayanarak betimler:

> Bir zamanlar gözüne ancak bir billur dilimi gibi görünen ışıltılı dikdörtgen şekil, altındaki cehennemin zararsız alevlerine aldırmaksızın önünde süzülüyordu. Henüz uzay ve zamanın anlaşılmamış sırlarını sarmalıyordu, ama en azından bazılarını artık anlıyor ve onlara hükmedebiliyordu. Yüzlerinin o matematiksel oranı, karesel

dizi 1: 4: 9, ne denli apaçık, ne denli gerekliydi! Ve dizilerin bu noktada, yalnızca üç boyutta sona erdiğini sanmak ne denli safçaydı![26]

SİBERUZAY ODISSIA

Ve şimdi, dışarıda yıldızların arasında, evrim yeni amaçlara doğru ilerliyordu. Dünya'nın ilk kâşifleri uzun zaman önce kanın ve etin sınırlarına varmışlardı; makineleri bedenlerinden gelişir gelişmez, harekete geçme zamanı gelmişti. Önce beyinlerini, sonra yalnızca düşüncelerini metalden ve plastikten parlak yeni evlere aktardılar.

Bunların içinde, yıldızların arasında gezindiler. Artık uzaygemileri inşa etmediler. Uzaygemileri onlardı.

Ama makine-varlıkların çağı çabucak geçti. Aralıksız deneylerle, bilgiyi bizzat uzayın yapısı içinde depolamayı ve sonsuzluk için düşüncelerini donmuş ışık kafeslerinde korumayı öğrendiler. Sonunda maddenin zorbalığından azat edilmiş olarak ışınım yaratıklarına dönüşebilirlerdi.

Bu nedenle, kısa süre sonra kendilerini saf enerjiye dönüştürdüler ve binlerce dünyada, attıkları boş kabukları bir süreliğine düşüncesiz bir ölüm dansı içinde kıpırdandı, ardından pas halinde ufalandı.

Artık galaksinin efendileri onlardı ve zamanın ulaşamayacağı kadar uzaktaydılar. İsterlerse yıldızların arasında başıboş dolaşabilir ve ince bir pus gibi uzayın çatlaklarına sızabilirlerdi. Ama tanrısal güçlerine rağmen, kökenlerini ortadan yok olmuş bir denizin sıcak balçığında büsbütün unutmamışlardı.

Ve hâlâ atalarının uzun zaman önce başlattıkları deneylere göz kulak oluyorlardı.

ARTHUR C. CLARKE

2001: Bir Uzay Macerası'nın bugün piyasaya çıktığı zamandakinden daha az şaşırtıcı gelmesinin bir nedeni daha var. Şöyle ki, onu yeniden seyrettiğimde ansızın son bölümünün yalnızca kozmik uzay ve zamanın araştırılmasıyla değil, –belki özellikle– *siberuzayın araştırılması*'yla da ilgili olduğunu fark ettim. Elbette, filmi ilk gördüğümde enformasyon teknolojisinin önemli bir rol oynadığı olgusu gözümden kaçmadı; ekranda görünen iki yapay zekâ-

nın, HAL'ın ve dünya dışı bir aklın yarattığı siyah monolitin[27] öyküde can alıcı bir rolü var. Gelgelelim, filmi yirmi beş yıl sonra kavramanın şokuna yol açan bu yapay zekâlar (şimdi Kubrick'in kehanetinin ve 2005'teki yapay zekâ gerçekliğinin eleştirel bir kıyaslamasına davetiye çıkarıyorlar)[28] değil, Kubrick'in, Bowman'ı esrarlı otel süitine götüren dördüncü boyuttaki yolculuğu betimleme şeklidir. Bu sahne 1997'de, siberuzayın 1980'ler ile 90'ların bilimkurgu romanlarında ve filmlerinde betimlenme şekliyle dolaysız çağrışımlar uyandırıyordu. Dahası, *2001*'in kapanış sekansında siberuzayda yapılan yolculuk, siberuzayın sanal doğasını daha iyi anlamamıza imkân verir.

"Siberuzay" fikri 1985'te Kanadalı yazar William Gibson tarafından *Matrix Avcısı* adlı romanda ortaya atıldı ve yalnızca bilimkurgu türünde değil, bilgisayar endüstrisinde ve enformasyon teknolojisine ilişkin kuramsal incelemelerde de çabucak popüler bir kavrama dönüştü. Gibson siberuzayı üç boyutlu bir Kartezyen kafes olarak betimliyordu:

> İnsan sistemindeki her bilgisayarın depolarından soyutlanmış verilerin grafik bir betimlemesi. Düşünülemez bir karmaşıklık. Zihnin uzay dışında sıralanan ışık çizgileri, veri kümeleri ve takımyıldızları. Kent ışıkları gibi, uzaklaşan... Karmaşık geometrik şekiller depodaki yerlerine tıkırtıyla oturmaya başladı, üç boyutlu bir kafesin neredeyse görünmez düzlemleriyle bir sıra oluşturarak.[29]

Bununla, Clarke'ın Bowman'ın içinden geçtiği hiperuzay betimlemesi arasındaki benzerlik şaşırtıcıdır:

> Bir şey ormanda ilerleyen bir sis gibi zihnini istila etti. [...] Boşlukta yüzüyor gibiydi, çevresinde ise her yöne doğru siyah çizgiler ya da ipliklerden oluşan sonsuz bir geometrik ızgara uzanıyor, bunun boyunca küçücük ışık düğümleri hareket ediyordu; kimisi yavaş, kimisi şaşırtıcı bir hızla.[30]

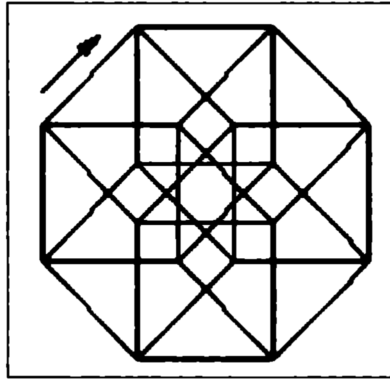
Johnny Mnemonic'te, Gibson'ın *Matrix Avcısı*'ndan önce gelen ve aynı adı taşıyan romanının 1995 tarihli filminde, Rober Longo da siberuza-

yı durmadan değişen geometrik formlar içeren sonsuz bir üç boyutlu kafes olarak canlandırıyordu. Bilgisayar animasyonu Longo'ya Kubrick'in düşünde bile göremeyeceği fırsatlar sunmakla birlikte, siberuzayı betimlemelerindeki benzerlik çarpıcıdır.

Yine de, bu çarpıcı kıyaslama pek şaşırtıcı değil, çünkü siberuzayı –mecazi anlamda ve belki gerçekten– bir hiperuzay olarak algılayabiliriz. Elektronik otoyol gibi coğrafi mecazların aksine böyle bir fikir, siberuzayın coğrafyasonrası ve tarihsonrası doğasına dair daha yeterli bir kavram oluşturmamızı mümkün kılar. Siberuzayı bir hiperuzay olarak hayal edersek, o zaman bilgisayar, kullanıcının göz açıp kapayıncaya kadar enformasyonal evrende ya da hatta paralel evrende bir yerden öbürüne gitmesine imkân tanımakla kalmayan, bize zaman içinde yolculuk etme fırsatı da sunan bir "solucandeliği" olarak kavranabilir.[31]

Bu fikri daha uzun boylu ele almadan, bizim için hiperuzayı uzamsal olarak hayal etmenin adeta imkânsız olduğuna dikkati çekmek zorundayım. Clarke ile Gibson'ın hiper-boyutlu siberuzay hakkında verdikleri üç boyutlu betimleme bize dolaylı olarak yardım edebilir. Şöyle ki, böyle betimlemeleri algılamanın en iyi yolu dördüncü boyutun üçüncü üstüne yansıtılmasıdır. Böyle bir yansıtmayı, üç boyutlu bir objenin iki boyutlu bir yüzey üstüne –örneğin dönen bir küpün gölgesinin bir duvara– yansıtılmasıyla kıyasladığımızda belli ölçüde hayal edebiliriz. Aynı şekilde, hiper-küp gibi dört boyutlu bir obje üç boyutlu bir alan üstünde resmedilebilir.[32] Bir hiper-küpün böyle bir "düz gölge"si –sonra yeniden düz bir yüzeye (bilgisayar ekranı) yansıtıldığında bir gölgenin gölgesinden başka bir şey değildir– dördüncü boyutun kendine özgü karakteristik özelliklerini kavramayı kolaylaştırır.

Gelgelelim, üç boyutlu objelerin düz bir yüzey üstüne yansıtılması analojisi bize daha da Fazla yardım edebilir. İki boyutlu bir alanın bir sakini üçüncü boyutu hayal etmeye çalıştığında, bunu yapabilmesinin tek yolu, bu üçüncü boyutu paralel iki boyutlu dünyaların sonsuz bir koleksiyonu, sonsuz sayıda sayfadan oluşan bir tür resimli kitap olarak hayal etmektir. Eğer "düz ülkeli" yeterli hayal gücüne sahip ise bu paralel dünyaları algılayabilir, hesaplayabilir ve, hipersıçramalar sayesinde, belki onla-



Resim 3. Dört boyutlu bir alanın üç boyutlu bir betimlemesi.

ra erişilebilir de; ama onları üç boyutlu alanlar olarak deneyimleyemez. Analoji yoluyla biz, üç boyutta yaşayan yaratıklar olarak, dördüncü boyutu paralel üç boyutlu dünyaların sonsuz bir koleksiyonu şeklinde hayal edebiliriz.[33]

Yukarıda bir solucandeliğinin, dördüncü boyutta evren dahilinde ya da hatta farklı bir evrendeki bir yere "kestirme yol"dan gitmeyi mümkün kıldığını belirttim. Bilgisayarın bir solucandeliği olarak yaptığı da tam anlamıyla budur! Bir ağa bağlı bir bilgisayar, farenin *sol* tuşuna tıklayarak göz açıp kapayıncaya kadar siberuzayda uzak yerleri ziyaret etmemizi mümkün kılar, ama paralel dünyaları ziyaret etmemize de imkân tanır. İzninizle bunu girişin birinci altbölümünde ele alınan yıldızlı ekran koruyucusuna dayanarak açıklayayım. Her evren gibi bilgisayarımdaki yıldızlı dünya da spesifik karakteristik özelliklere sahiptir. Bu son derece basit evrende yegâne değişkenler yıldızların sayıları ve hareket etme hızlarıdır. Ne var ki, program, evrenin yoğunluğunu (kaç yıldız içerdiğini) yıldızların hızını dilediğimce değiştirmeme imkân verir. Seçeneklerim nispeten sınırlı olsa da (ekranda görünebilen yıldızların sayısı aynı anda 10'dan 200'e kadar değişebilir ve hız ıskalası da 20 değişik değere sahiptir), hâlâ sayısı 3800'den (19x20) az olmayan değişik evreni ekrana getirebilirim.

Eğer siberuzayı bir hiperuzay olarak algılarsak, onun *sanal* karakterine dair bir kavram oluşturmamız mümkündür. Bu en başta –üç boyutlu bir bakış açısından göz önüne alınan– siberuzayın bir *paralel dünyalar* koleksiyonu olması olgusunda yatar. Sözgelimi basit ekran koruyucu, 3800 paralel yıldız dünyasının soyut bir koleksiyonu, –"kozmik bir veritabanı"– olarak algılanabilir.[34] Daha genel terimlerle açıklayacak olursak, siberuzay (onun hâlâ genişleyen dünyası), dünyayı saran bilgisayar ağı vasıtasıyla birbirine bağlanan tüm bilgisayar programlarının tüm olası konfigürasyon ve durumlarını içerir. İnsan gibi üç boyutlu bir yaratık için bu dünyalardan yalnızca biri *geçerli*, diğerleri yalnızca *olasılıklar* olarak verilidir. Örneğin ekran koruyucum 10, 34 ya da 198 yıldız gösterebilir, ama bunları asla aynı anda gösteremez. 3800 olası dünyanın onun için aynı anda geçerli ve bu nedenle sanal (yani olası) değil; ama gerçek olduğu dört boyutlu bir yaratıktan farklı olarak, bu bilgisayarsal siberuzay (salt kozmolojik bir hiperuzay olarak) matematiksel olarak hesaplanabilir, ama deneyimlenemez ve, gerçekten, insan için güçbela hayal edilebilir.

Üç boyutlu bir objenin düz bir yüzey üstüne yansıtılan gölgeleri gibi, tek tek yıldız dünyaları daha yüksek bir gerçeklik boyutunun yalnızca gölgeleridir. Bu bizi sanal dünyaların ikinci temel karakteristik özelliğine, onların *görünür*'deki karakterine götürür.[35] *2001: Bir Uzay Macerası*'nın son bölümünde Bowman'ın dördüncü boyuttaki yolculuğundan sonra kendini bulduğu esrarlı otel süiti sahnesi, siberuzayın bu özelliğinin iyi bir örneğini oluşturur. Bu sahne onu ilk görüşümün üzerinden yirmi beş yıl geçtikten sonra çok daha az tuhaf geldi. Bowman'ın kendini bulduğu dünyanın bilgisayar tarafından yaratılmış (siyah monolit) bir *sanal gerçeklik* olduğunu fark ettim. Sanal gerçeklik bir dizi bilgisayar teknolojisinin kolektif adıdır; söz konusu teknolojilerde katılımcının içinde hareket edebildiği ve etkileşimde bulunduğu üç boyutlu bir canlandırma yaratılır.[36] Bilgisayar kullanıcısında büyük hızla evrende hareket ettiği yanılsamasını uyandıran yıldızlı ekran koruyucu bunun ilkel bir örneğidir. Anıldığı adıyla bu *masaüstü sanal gerçekliği*, bilgisayarca üretilen üç boyutlu bir dünya olup bilgisayar ekranının iki boyutlu yüzeyinde canlandırılır ve bu dünyaya dalma, burada dolaşma ve onunla etkileşimde bulunma ölçüsü epey sınırlıdır. İki stereos-

kopik[a] ekranlı bir veri kaskı, stereo kulaklıklar ve baş ile ellerin hareketlerini kaydedip bunları bilgisayara aktaran bir araçla donatılmış daha gelişmiş sistemlerde görsel ve işitsel yanılsama üç boyutludur ve sanal dünyada dolaşıp onunla etkileşimde bulunmak için daha fazla fırsat vardır. Şu anda imgenin lazer ışınlarıyla doğrudan retinaya yansıtıldığı sistemler geliştirilmektedir ve gelecekte duyuların müdahalesi olmaksızın bilgisayar ile beyin arasında sinirsel bir arayüz vasıtasıyla imge canlandırmak belki mümkün olacaktır.

Belki bu teknik Bowman'ın Jüpiter'de karşılaştığı dünya dışı zekâ tarafından da uygulanıyordu. Her durumda, Bowman'ın uzaygemisiyle indiği otel süiti neredeyse kusursuz bir sanal gerçekliktir. Kitap versiyonunda Clarke odayı, yarı dolu bir kitap rafı olan bir yazı masasını, çiçek vazolarını ve Van Gogh ile Wyeth'in resimlerinin duvarlarda asılı röprodüksiyonlarını betimledikten sonra, bir an için delirdiğini sanan Bowman'ın şaşkınlığına bizi de iştirak ettirir:

> Her türlü mucizeye hazır olduğunu sanıyordu. Asla beklemediği tek şey bu son derece basmakalıp durumdu... Eğer gerçekten deli ise, kuruntuları çok güzel düzenlenmişti. Her şey mükemmelen bir şekilde gerçekti; arkasını döndüğünde hiçbir şey ortadan kaybolmuyordu... Sahnedeki tek uyumsuz unsur –ve bu kesinlikle büyük bir şeydi– uzay kapsulünün kendisiydi. Bowman dakikalarca yerinden kalkmadı. Yarı yarıya etrafındaki vizyonun kaybolmasını bekliyordu, ama hayatında görmüş olduğu her şey kadar gerçek kaldı o. Gerçekti o –ya da onu gerçeklikten ayırma yolu kalmayacak denli harika uydurulmuş bir hayaliydi duyuların.[37]

Bu sonuncusunun gerçek olduğu, Bowman, otel süitinin Dünya'dan iletilen ve ev sahibi tarafından alınan bir televizyon programındaki bir otel süitinin simülasyonu olduğunu fark edince belli olur.

Dokuzuncu bölümde sanal gerçekliğin salt "görünüş" olarak bertaraf edilemeyeceğini ileri sürdüm. Simüle edilen dünya kelimenin klasik anlamında gerçek olmasa da, sonuçları güvenilir bir şekilde gerçek diye anıla-

a Üç boyutlu etkisi yaratan –ç.n.

bilir. Daha bir aynadaki sanal imge için geçerlidir bu; aynada ışığın düştüğü yer, aldatıcı konumuna rağmen gerçek bir objenin konumuna denk düşer. Ve bir uçuş simülatöründe yaşanan deneyim, kullananda uçak tutması etkisi yaratabilir. Az önce üzerinde durduğumuz sahnede, yalnızca otel süitinin görsel betimlemesini gerçeğinden ayırmanın imkânsız olduğu değil, açlığını ve susuzluğunu giderdiğine göre Bowman'ın buzdolabında bulduğu yiyecek ve içeceklerin de gerçek bir etkisinin bulunduğu anlaşıldığında, sanal gerçekliğin ontolojik konumuyla ilgili soru daha da keskin bir şekilde gündeme gelir. Burada soru bir sanal gerçekliğin gerçek olup olmadığından ziyade ne şekilde gerçek olduğudur.[38] Geleneksel enformasyon ve iletişim teknolojisi çağında gerçekliğin giderek bilgisayarlar tarafından dolayımlandığını hesaba kattığımızda, Castells'in izinden giderek, "gerçek sanallık"tan söz etmenin daha iyi olup olmadığını sorabiliriz kendimize.[39]

Eğer siberauzay için yeterli bir kavram oluşturmayı arzu ediyorsak, "sanal" kavramının ilk anlamını gözden kaçırmamalı, her iki anlamı birlikte dikkate almalıyız. İnsan gibi üç boyutlu yaratıklar için siberuzay, erişilebilir potansiyel (yani paralel olarak mevcut ve bu nedenle olası olan, ama eşzamanlı bir şekilde deneyimlenemez) dünyaların bir alanıdır, biz de burada hareket edebilir ve onunla etkileşim içine olabiliriz.[40] Bu fikrin çok önemli ontolojik sonuçlarını, "gerçek sanallık" çağında geleneksel gerçeklik ile sanal gerçekliğin giderek iç içe geçtiğini düşündüğümüz zaman tam olarak kavrayabiliriz ancak. Moleküler genetik ve bununla ilişkili biyoteknoloji, bu gerçek sanallığın sosyal gerçeklikle sınırlı olmadığını gösteriyor. Bir dizi organizmanın genetik enformasyonu yüklü bir veri bankası, yalnızca var olan organizmaların değil, trans(genetik) manipülasyon vasıtasıyla (geleneksel) gerçeklik kazanabilecek büyük sayıda potansiyel organizmanın genetik yapı planlarını da içerir.[41]

Yukarıdaki düşünceler, siberuzayın uzay ve zaman içindeki maceralı yolculukta yeni bir coğrafyasonrası ve tarihsonrası evreyi başlatacağı iddiasını haklı çıkarıyor. Bu evre yalnızca bilgisayarın coğrafi alanın fiziksel ve sosyal boyutları içinde hipersıçramalar yapmamıza olanak tanımasından dolayı değil, biyoteknoloji örneğinin belli ettiği gibi paralel dünyalara erişim sunduğu için de coğrafyasonrası diye adlandırılıyor. Dahası bu evre ta-

rihsonrasıdır da, çünkü bilgisayar sayesinde tarihimiz içinde hipersıçramalar yapabiliriz. 2001: Bir Uzay Macerası'nın sonundaki, ilk bakışta o denli esrarlı görünen yaşlanma sekansı bunun iyi bir örneğidir. Bowman otel süitinin sanal gerçekliği içinde kendisinin daha yaşlı bir versiyonunu gözlemlediğinde, zaman içinde değişik anların eşzamanlı bir gerçekleşmesidir bu. Bu kitabın girişinde bir örnek olarak verdiğim Bob Marley ile Erykah Badu düeti, bu deneyimin bilimkurgu dünyasıyla sınırla kalmadığını, ama çoktan günlük gerçekliğin parçası haline geldiğini gösterir. Geçmiş ile geleceğin bilgisayar simülasyonları bu tarihsonrası deneyimin diğer mevcut örnekleridir. Tarihsel yerlerin sanal gerçeklik rekonstrüksiyonlarını da, örneğin ünlü Lascaux mağarasının, mağara sakinleri de dahil, birkaç yıl önce Seul'de açılışı yapılan sanal versiyonunu da göz önünde tutabiliriz. Spielberg'in Jurassic Park'ındaki dinozorlar, yani günümüze kalan genetik malzeme temel alınarak yeniden tasarlanan tarihöncesi organizmalar ileri atılmış bir adımdır. Tıpkı coğrafyasonrası alan gibi, tarihsonrası zaman da alternatif tarihler formu içinde paralel dünyalara girme olanağı sunar. Okurun ya da oyun oynayanın sanal tarihlerin çokluğu içinden birini gerçekleştirdiği interaktif romanlar ve bilgisayar oyunları, bunun günlük örnekleridir. Ama (geleceğin) biyoteknolojilerinin yardımıyla evrimsel "hayatta kalma mücadelesi"nde hiçbir zaman yaratılmamış, yok olmuş ya da henüz var olmayan organizmaların (yeniden) tasarlanabilecekleri, yeryüzündeki hayatın simüle edilmiş alternatif evrimlerini de göz önünde bulundurabiliriz. Bununla insanlığın kadim bir düşü olan zaman içinde yolculuk gerçekleşecektir; solucandelikleriyle ilgili spekülasyonlar olarak değil, zaman içinde geriye yolculuk ederek, ama geçmiş ve geleceği bugün hayata geçirerek.[42]

Epilog: İnsan ve Sonsuzluğun Ötesi

Hayatın uzay ve zaman içindeki yolculuğuna ilişkin destan aynı zamanda bir trajedidir. Gezginlerin bu kozmolojik ve ontolojik maceraya katılmak için yüksek bir bedel ödemek zorunda olduklarını daha önce belirttim. Uzay ve zamanın her dönüşümü aynı zamanda bu dönüşümün bütünlenmesine yardımcı olduğu türün yok olması demektir. *Australopithecus afarensis* insanın yaşama alanına ve insanlık tarihine girişini kendi yok

oluşuyla ödemeye zorlandı. Ve *2001: Bir Uzay Macerası*, insanoğlunun uzay ve zamanda insansonrası boyutlar açmasına karşılık ödeyeceği bedelin daha az olmayacağını akla getiriyor. Bowman *Yıldızçocuk*'a dönüşürken yalnızca insani bedenini değil, insani ruhunu da geride bırakır.

Bu kaderin neden kaçınılmaz olabileceği önceki iki altbölümde inceden inceye işlendi. Siberuzayla insan, yalnızca dolaylı erişimi olduğu ve kendisinin güçbela hayal edebildiği yeni bir dört boyutlu uzay ve zamanın kapılarını açtı. Bizim dördüncü boyut betimlemelerimiz, Abbott'ın düz ülkelisinin üçüncü boyuta ilişkin betimlemelerinden daha az kaba değil.[43] Platon'un mağarasındaki, duvardaki betimlemeleri gerçek sayan tutuklular gibiyiz.[44] Bir bakıma daha acıklı bir kaderimiz var, çünkü aramızda mağaradan dışarı çıkıp gerçekliği hakiki formu içinde görecek bilge bir kişi yok. Bilgisayar ekranlarımız asla girmeyeceğimiz bir dünyanın yalnızca gölgelerini gösteriyor bize. Ama bu dünya olasılıkla var olduğundan artık kendimizi dünyamızda yuvada hissetmeyeceğiz ya da insanlığın merkezdışı konumsallığından dolayı belki şöyle demek daha iyi olur: Her zamankinden daha az yuvamızda hissedeceğiz.[45] Heidegger'i başka kelimelerle açıklayacak olursak, metafizik için çok geç kaldık ve siberuzay için çok erken geldik.

Bu nedenle, Moravec'in önceki bölümde tartışılan, "insan zihnini bir makineye indirme"yi mümkün kılacak işlemini değil, bu yeni deneyimsel uzaya sahip çıkacak hayat formunu bekliyoruz. Kendi evrimsel ardıllarını, dijital "hayatta kalma mücadelesi"nde insanoğlundan daha kolay hayatta kalmayı becerecek ardılları yaratması alnına yazılmış ilk hayat formu gibi görünen insanlığın hem büyüklüğünün, hem trajedisinin bir parçası bu. Nanoteknoloji, biyoteknoloji, yapay zekâ ve yapay hayat gibi yeni disiplinlerin gelişmesi ve işbirliği ne denli insani söylemle (ilgili tüm çözülmez ontolojik ve ahlaki sorularla birlikte) kuşatılmış olursa olsun, gündem –önceki bölümde ortaya koyduğum gibi– sonunda, istemeden, insansonrası hayat formunun yaratılmasına yönelik görünüyor. Clarke'ın *2001: Bir Uzay Macerası*'nın sonunda yaptığı gibi, zaman ve uzay içindeki maceralı yolculuğu sürdürecek olan yaratıkların hâlâ "İnsanlık siberuzaya göç etti" diyebileceğimiz kadar bize benzeyeceklerini varsaymak safça değil mi? Bu bölümün dördüncü altbölümünün başında alıntılanan pasajda "onlar" keli-

mesinin ayinsel bir edayla tekrarlanması, insan kimliğini ölümsüzleştirmek adına retorik olmaktan öte bir çaba değil mi? Hayatın maceralı yolculuğunda kaçınılmaz kaderden sakınmak adına ayinsel büyü sözleri mi? Bowman dışında, hangi insan Nietzsche'in tam anlamıyla insanlık dışı çağrısına kulak verebilecek: "Biz özgür, çok özgür ruhlar; ruhumuz hâlâ acı içinde ve yay gibi gergin! Belki okunu da buluruz, görevi ve kim bilir, nişan alacağımız bir hedefi... 'Geride kalan'ın değeri ne? Geride kalan yalnızca insanlık..."[46]

Dijital Sonsöz (@)

Bak David, bunun gerçekten keyfini kaçırdığını görebiliyorum. Sakince bir yere otursan yatıştırıcı bir hap alsan ve olan biteni düşünüp taşınsan sahiden iyi olurdu.

Hal

01010100 01100101 01101100 01101100 00100000 01101101 01100101
00101100 00100000 01001101 01110101 01110011 01100101 00101100
00100000 01101111 01100110 00100000 01110100 01101000 01100001
01110100 00100000 01101101 01100001 01101110 00101100 00100000
01110011 01101111 00100000 01110010 01100101 01100001 01100100
01111001 00100000 01100001 01110100 00100000 01101110 01100101
01100101 01100100 00101100 00100000 01110111 01101000 01101111
00100000 01110111 01100001 01101110 01100100 01100101 01110010
01100101 01100100 00001010 00100000 00100000 01100110 01100001
01110010 00100000 01100001 01101110 01100100 00100000 01110111
01101001 01100100 01100101 00101100 00100000 01100001 01100110
01110100 01100101 01110010 00100000 01101000 01100101 00100000
01101000 01100001 01100100 00100000 01110011 01100001 01100011
01101011 01100101 01100100 00100000 01110100 01101000 01100101
00100000 01110011 01100001 01100011 01110010 01100101 01100100
00100000 01100011 01101001 01110100 01100001 01100100 01100101
01101100 00100000 01101111 01100110 00001010 00100000 00100000
01010100 01110010 01101111 01111001 00101100 00100000 01100001
01101110 01100100 00100000 01101101 01100001 01101110 01111001
00100000 01110111 01100101 01110010 01100101 00100000 01110100
01101000 01100101 00100000 01101101 01100101 01101110 00100000
01110111 01101000 01101111 01110011 01100101 00100000 01110100
01101111 01110111 01101110 01110011 00100000 01101000 01100101
00100000 01110011 01100001 01110111 00100000 01100001 01101110
01100100 00100000 01110111 01101000 01101111 01110011 01100101
00001010 00100000 00100000 01101101 01101001 01101110 01100100
00100000 01101000 01100101 00100000 01101100 01100101 01100001
01110010 01101110 01110100 00101100 00100000 01111001 01100101
01100001 00101100 00100000 01100001 01101110 01100100 00100000
01101101 01100001 01101110 01111001 00100000 01110100 01101000
01100101 00100000 01110111 01101111 01100101 01110011 00100000

01101000 01100101 00100000 01110011 01110101 01100110 01100110
01100101 01110010 01100101 01100100 00100000 01101001 01101110
00100000 01101000 01101001 01110011 00001010 00100000 00100000
01101000 01100101 01100001 01110010 01110100 00100000 01101111
01101110 00100000 01110100 01101000 01100101 00100000 01100100
01100101 01100101 01110000 00101100 00100000 01110011 01110100
01110010 01101001 01110110 01101001 01101110 01100111 00100000
01110100 01101111 00100000 01110111 01101001 01101110 00100000
01101000 01101001 01110011 00100000 01101111 01110111 01101110
00100000 01101100 01101001 01100110 01100101 00100000 01100001
01101110 01100100 00100000 01110100 01101000 01100101 00001010
00100000 00100000 01110010 01100101 01110100 01110101 01110010
01101110 00100000 01101111 01100110 00100000 01101000 01101001
01110011 00100000 01100011 01101111 01101101 01110000 01100001
01101110 01111001 00101110 00100000 01001110 01100001 01111001
00101100 00100000 01100010 01110101 01110100 00100000 01100101
01110110 01100101 01101110 00100000 01110011 01101111 00100000
01101000 01100101 00100000 01110011 01100001 01110110 01100101
01100100 00100000 01101110 01101111 01110100 00100000 01101000
01101001 01110011 00001010 00100000 00100000 01100011 01101111
01101101 01110000 01100001 01101110 01111001 00101100 00100000
01110100 01101000 01101111 01110101 01100111 01101000 00100000
01101000 01100101 00100000 01100100 01100101 01110011 01101001
01110010 01100101 01100100 00100000 01101001 01110100 00100000
01110011 01101111 01110010 01100101 00101110 00100000 01000110
01101111 01110010 00100000 01110100 01101000 01110010 01101111
01110101 01100111 01101000 00100000 01110100 01101000 01100101
00001010 00100000 00100000 01100010 01101100 01101001 01101110
01100100 01101110 01100101 01110011 01110011 00100000 01101111
01100110 00100000 01110100 01101000 01100101 01101001 01110010
00100000 01101111 01110111 01101110 00100000 01101000 01100101
01100001 01110010 01110100 01110011 00100000 01110100 01101000
01100101 01111001 00100000 01110000 01100101 01110010 01101001
01110011 01101000 01100101 01100100 00101100 00100000 01100110
01101111 01101111 01101100 01110011 00101100 00100000 01110111
01101000 01101111 00001010 00100000 00100000 01100100 01100101
01110110 01101111 01110101 01110010 01100101 01100100 00100000
01110100 01101000 01100101 00100000 01101111 01111000 01100101
01101110 00100000 01101111 01100110 00100000 01001000 01100101
01101100 01101001 01101111 01110011 00100000 01001000 01111001
01110000 01100101 01110010 01101001 01101111 01101110 00111010

00100000 01100010 01110101 01110100 00100000 01110100 01101000
01100101 00100000 01100111 01101111 01100100 00100000 01110100
01101111 01101111 01101011 00100000 01100110 01110010 01101111
01101101 00001010 00100000 00100000 01110100 01101000 01100101
01101101 00100000 01110100 01101000 01100101 01101001 01110010
00100000 01100100 01100001 01111001 00100000 01101111 01100110
00100000 01110010 01100101 01110100 01110101 01110010 01101110
01101001 01101110 01100111 00101110 00100000 01001111 01100110
00100000 01110100 01101000 01100101 01110011 01100101 00100000
01110100 01101000 01101001 01101110 01100111 01110011 00101100
00100000 01100111 01101111 01100100 01100100 01100101 01110011
01110011 00101100 00001010 00100000 00100000 01100100 01100001
01110101 01100111 01101000 01110100 01100101 01110010 00100000
01101111 01100110 00100000 01011010 01100101 01110101 01110011
00101100 00100000 01110111 01101000 01100101 01101110 01100011
01100101 01110011 01101111 01100101 01110110 01100101 01110010
00100000 01110100 01101000 01101111 01110101 00100000 01101000
01100001 01110011 01110100 00100000 01101000 01100101 01100001
01110010 01100100 00100000 01110100 01101000 01100101 01110010
01100101 01101111 01100110 00101100 00001010 00100000 00100000
01100100 01100101 01100011 01101100 01100001 01110010 01100101
00100000 01110100 01101000 01101111 01110101 00100000 01100101
01110110 01100101 01101110 00100000 01110101 01101110 01110100
01101111 00100000 01110101 01110011 00101110 00001010

Bilgilendirme

Bu kitaptaki birçok bölümün daha önceki versiyonları konferans olarak sunuldu ve/veya 1994 ile 2002 arasında makale olarak yayımlandı.

Welcome to Cyberspace [Siberuzaya Hoş Geldiniz] özel olarak bu kitap için yazıldı. Kimi parçaları, 2001 Ağustos'unda Tokyo'da gerçekleştirilen XIV. International Congress of Aesthetics'teki "Aesthetic Discourses" başlıklı panelde sunduğum bildiriden alındı ve "The emergence of (post)geographical and (post)historical art" başlığıyla *Concepts on the move* (yay. haz. A.W. Balkema ve H. Slager), Amsterdam/New York, 2000, s. 135-138'de yayımlandı, ayrıca *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy* adlı kitabımın sonsözü olan "Virtual Romantics"ten (Albany, State University of New York Press, 1999, s. 231-244) alındı.

Wireless Imagination'ın [Telsiz Hayal Gücü] ilk, Flamanca versiyonu *Short History of the Future: 100 theses on Western Civilization in the Twenty-first Century* (yay. haz. Anton Zijderveld), Kok Agora, Kampen, 1994, s. 44-51'de yayımlandı. Bunun İngilizce uyarlaması 10 Temmuz 1994'te Heidelberg'deki "Kunst als Aussage/Art as Expression" başlıklı uluslararası sempozyumda ve 15 Ağustos'ta St. Petersburg'da Rus Bilimler Akademisi'nce düzenlenen "Paradigms of Philosophizing" konferansında sunuldu. Metin "Paradigms of Philosophizing" başlığıyla *Paradigms of Philosophizing* [yay. haz. L. Moreva ve I. Yevlampiev], Russian Academy of Sciences Press Petersburg, 1995, s. 246-252'de yayımlandı.

Political Technologies [Politik Teknolojiler], Paul Frissen'le birlikte kaleme aldığım ve günlük Hollanda gazetesi *Trouw*'da (2 Mayıs 1998, s. 19) yayımlanan "Teknoloji Tarafsız Değil" başlıklı yazıya dayanıyor.

Big Brother Doesn't Live Here Anymore [Büyük Birader Artık Burada Yaşamıyor] daha önceki bir Flamanca versiyonun genişletilmiş versiyonu olup *Automatisering Gids* (1 Ekim 1999, s. 21) dergisinde yayımlandı.

From Odyssey to Cyberpunk'ın [Odissia'dan Siberpunk'a] daha önceki bir versiyonu *Trouw*'da (14 Ocak 1995, s. 23-24); genişletilmiş bir İngilizce versiyonu ise *Annals for Aesthetics*'te (Güz 2004) yayımlandı.

Sillywood or the Miscarriage of Interactive Cinema [Salakwood ya da İnteraktif Sinemanın Düşük Yapması] ilk başta 15 Nisan 1996'da Rotterdam'da 20. yüzyıl filmleri üstüne bir dizi konferansta sunuldu. *Doom or The Continuation of The Avangarde by Other Means* başlıklı güncelleştirilmiş bir versiyonu 31 Ekim 2002'de Miami'de (Florida) "Annual Meeting of the American Society for Aesthetics"te sunuldu. Bu metin daha önce yayımlanmadı.

The Digitalization of Culture'ın [Kültürün Dijitalleştirilmesi] daha önceki bir versiyonu ilk önce 21 Kasım 1996'da Faculty of Arts of University Tilburg'da sunuldu ve *Information Society and Multicultural Society* (yay. haz. H. C. Bunt ve G. Extra), KUB, Tilburg, 1997, s. 26-49'de yayımlandı. Güncelleştirilmiş bir İngilizce versiyonu 22 Ağustos 2000'de Kore Estetik Derneği'nin daveti üzerine Seul Ulusal Üniversitesi'nde sunuldu ve "The Work of Art in the Age of Digital Reproduction. Some Remarks on the Transformation of the Avant-garde" başlığıyla *Art, Life and Culture*, Seoul National University Press, Seul, 2000, s. 59-80'de çıktı.

The Informatization of the Worldview [Dünya Görüşünün Enformatizasyonu] 7 Kasım 1997'de Erasmus Üniversitesi'nin (Rotterdam) kuruluş yıldönümünde bir konferans olarak sunuldu ve bu üniversitenin bir dizisinde yayımlandı. Genişletilmiş İngilizce versiyonu *Information, Communication & Society*'de (2 (1), 1999, s. 69-94) çıktı.

The World in the Age of Its Digital Manipulation'ın [Dijital Manipülasyon Çağında Dünya] özgün "analog" versiyonu 29 Ağustos 1992'de Madrid'deki "XIIth International Congress in Aesthetics"te "'Photography as metaphysics" başlığıyla sunuldu. Bu bildirinin güncelleştirilmiş "dijital" versiyonu "The virtualization of the world view: The end of photography and the return of the aura" başlığıyla *The Photographic Paradigm* (yay. haz. A.W. Balkema ve H. Slager), Rodopi, Amsterdam/Atlanta, 1997, s. 44-56'da çıktı.

Digital Dasein [Dijital Dasein] 25 Ağustos 1998'de Lyubliana'da "XIVth International Congress in Aesthetics"te davetli bir bildiri olarak sunuldu ve "Virtual reality: the interplay between technology, ontology and art" başlığıyla *Aesthetics as Philosophy. Proceedings of the XIVth International*

Congress in Aesthetics. Ljubljana 1998. Volume 1: Introductory and invited papers (yay. haz. V. Likar ve R. Riha), Lyubliana Üniversitesi, Lyubliana, 1999, 165-184'te yayımlandı. Bu kitaptaki versiyon, *Art Magazine Wolgan Misool*'da (Seul, Şubat 2002, s. 110-113) çıkan güncelleştirilmiş Korece versiyondan bazı parçalar içeriyor.

Under Construction [İnşa Halinde], Hollanda hükümeti Eğitim ve Kültür Bakanlığı tarafından ısmarlanan ve Valery Frissen (Strategy, Technology and Policy, TNO-Delft) ile benim yürüttüğümüz kavramsal ve deneysel bir araştırma projesine dayanıyordu. Rapor 2002'de çıktı. Bu bölüm benim yazdığım kavramsal kısmın genişletilmiş bir versiyonudur. Yeniden yazma sırasında kimi kısımlar, 20 Ağustos 1997'de Rotterdam'da *Seventh International Symposium on Electronic Art*'da sunulan "Networked identities" başlıklı konferanstan türetildi; konferans metni *Proceedings of the Seventh International Symposium on Electronic Art* (yay. haz. Michael B. Roetto), ISEA, Rotterdam, 1997, s. 11-16'da yayımlandı.

Virtual Anthropology'nin [Sanal Antropoloji] ilk Flamanca versiyonu 21 Haziran 1995'te Rotterdam'da *Conditio Humana. On the topicality of Plessner's philosophical anthropology* başlıklı sempozyumda sunuldu. Mevcut bölüm, 20 Kasım 2000'de Freiburg in Bresgau'da *Exzentrische Positionalität* konferansında sunulan, adamakıllı gözden geçirilmiş İngilizce versiyon 2.0'a dayanıyordu ve "Digitally mediated (dis)embodiment. Plessner's concept of excentric positionality explained for Cyborgs" başlığıyla *Information, Communication & Society* 6 (2), s. 247-266'da yayımlandı.

Virtual Polytheism'in [Sanal Çoktanrıcılık] kısa bir versiyonu *Trouw*'da (18 Şubat 1995, s. 17-18) yayımlandı ve internetteki ritüellere dair IKON Television için 2001'de yazdığım bir belgesel metniyle genişletildi.

From Homo sapiens to Homo zapiens [Homo sapiens'ten Homo zapiens'e], Hollanda dergisi *Rekenschap. Tijdschrift voor wetenschap en cultuur*'da (Haziran 1996, s. 95-105) çıkan daha önceki bir Flamanca versiyonun bir uyarlamasıdır. Bu bölüm *Perspectives and Consequences of the Semantic Web*, Anniversary Conference on Sustainable Ties in the Information Society'de (University of Tilburg, 27 Mart 2003) sunulan konferansın genişletilmiş bir İngilizce versiyonuna dayanıyor.

Transhumanism'in [Transhümanizm] Flamanca versiyonu ilk olarak *The Human Measure: Humanity and Civilization After 2000* (yay. haz. G. v. Dijk ve A. Hielkema), De Arbeiderspers, Amsterdam, s. 154-189'da çıktı. İngilizce çevirisi "Transhumanism-The Convergence of Evolution, Humanism and Information Technology" başlığıyla *Man within Culture at the Treshold of the 21st Century* (yay. haz. E. Rewers ve J. Sójki), Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznan, 2001, s. 101-122'de yayımlandı. Elektronik versiyonu internette çeşitli yerlerde bulunabilir.

Cyberspace Odyssey'nin [Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk] özgün Flamanca versiyonu Hollanda dergisi *Krisis. Tijdschrift voor empirische filosofie*, c. 2, sayı 2, 2002, s. 6-29'da çıktı.

Notlar

Giriş

1 Söz konusu ekran koruyucu, Windows 95/98/XP işletim sisteminin bir parçasıdır. Bu popüler ekran koruyucunun mevcut ya da olası evrenlerin çok daha gerçekçi tasvirlerine sahip bir düzine çeşitlemesini internette bulabilirsiniz.

2 Mecazların bu bilişsel işlevi geçen onyıllarda hem Kıta Avrupa'sında, hem Anglosakson felsefesi ve dilbiliminde yoğun ilgi konusu oldu. Örneğin bkz. G. Lakoff ve M. Johnson, *Metaphers We Live By*, Chicago/Londra, 1980; P. Ricoeur, *La métaphore vive*, L'ordre philosophique, Paris, 1975. Mecazın 20. yüzyıl felsefesinde yeniden saygınlığına kavuşmasına ilişkin daha kapsamlı bir analiz için bkz. J. de Mul, *Romantic Desire in (post)modern Art and Philosophy*, State University of New York Press, Albany, 1999, 1. bölüm.

3 Değinilen mecazlar Lakoff ve Johnson'ın "yapısal mecazlar" diye adlandırdıkları türden örneklerdir. Bunlar birbirine bağlı bir kavram ve talimatlar bütününü bir alandan bir diğerine taşır. Gelgelelim otoyol, kent ve mağaza mecazları aynı zamanda özel bir "yönelim mecazları" kategorisi olarak görülebilir. Yönelim mecazları siberuzaya coğrafi-uzamsal bir boyut atfeder ve bu soyut, sanal, deneyimsel uzayda yolumuzu bulmamıza yardım eder. (Bu bağlamda ayrıca bkz. I. Kant, "What does it mean to orient oneself in thinking?", *Religion within the Boundaries of Mere Reason and Other Writings, Cambridge Texts in the History of Philosophy*, Cambridge University Press, Cambridge/New York, 1998 ve de Mul, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life*, Yale University Press New Haven, 2004, s. 83 vd.'deki, bu metinle ilgili yorumlar. Bundan başka, sanal dünyaya spesifik bir gerçeklik yükleyen ontolojik mecazlardır. "Elektronik otoyol" mecazının daha kapsamlı bir analizi için bkz. ikinci bölümün ilk altbölümü.

4 M. Parry ve A. Parry, *The making of Homeric verse: the collected papers of Milman Parry*, Oxford, 1971.

5 J.D. Bolter ve R. Grusin (yay. haz.), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, 1999.

6 S. Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, MGM/UA HomeVideo, 1997.

7 R. Torretti, "Space", *Routledge encyclopedia of philosophy on CD-ROM* (yay. haz. Edward Craig), Londra, New York, 1998.

8 Krş. E.J. Dijksterhuis, *The Mechanization of the World Picture: Pythagoras to Newton*, Princeton University Press, Princeton, 1986.

9 G. Bruno, "De immenso et innumerabilibus", *Opera Latina Conscripta*, Deel 1.1., Napoli, 1879, I.8.

10 G.W. Leibniz, "Mr. Leibnitz's Fifth Paper, being an Answer to Dr Clarke's Fourth Reply (1716)", *The Leibniz-Clarke Correspondence* (yay. haz. H.G. Alexander), Manchester, 1956, 47. altbölüm.

11 Kant, "De mundi sensibilis atque intelligibilis forma et principiis/Von der Form der Sinnen-und Verstandeswelt und ihren Gründen", *Theorie-Werkausgabe*, c. V, Frankfurt am Main, 1981, s. 7-107, altbölüm 15D.

12 Krş. Kant, *Critique of Pure Reason*, Hong Kong, 1985, s. 72; krş. de Mul, *age*, s. 58, 88 vd.

13 Heidegger "alet" kelimesini geniş anlamda kullanır. Bizim tarafımızdan her türlü amaca ulaşmak için kullanılan çekiç, kaserol, otomobil, uzay gemisi ya da kurşunkalem ve bilgisayar gibi bir yazı

aracı olan her şeye atıfta bulunur. M. Heidegger, *Being and Time*, State University of New York Press, Albany, 1996, s. 94-105. (Türkçesi: *Varlık ve Zaman* (çev. Aziz Yardımlı), İdea Yayınevi, İstanbul, 2004)

14 G.'t. Hooft, *In Search of the Ultimate Building Blocks*, Cambridge University Press, Cambridge, New York, 1996.

15 Krş. de Mul, *age*, s. 88-96.

16 De Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, s. 80-89.

17 De Mul, *age*, s. 128-129.

18 Krş. J. de Mul, "The emergence of (post)geographical and (post)historical art", *Concepts on the move* (yay. haz. A. W. Balkema ve H. Slager), Amsterdam, New York, 2002, 35-138.

Birinci Ayrım: Birinci Bölüm

1 Marinetti, *Futurismo & Futurismi* (yay. haz. Pontus Hulten), Venedik, 1986, s. 514.

2 Calvesi, *Futurismo & Futurismi* (yay. haz. Pontus Hulten), Venedik, 1986, s. 429.

3 Marinetti, *age*, s. 516.

4 Örneğin bkz. P. Bürger, *Theorie der Avangarde*, Frankfurt a/M, 1974.

5 O. Marquard, *Abschied vom Prinzipiellen. Philosophische Studien*, Stuttgart, 1981, s. 85.

6 T. Lemaire, *Filosofie van het landschap*, Baarn, 1970.

7 G.W.F. Hegel, *Aesthetics. Lectures on Fine Art* (çev. T.M. Knox), Oxford, 1998, s. 80, 607; krş. J. de Mul, "Hegel, Heidegger, Adorno and the Ends of Art", *Dialogue and Universalism*, 2003, s. 23-41.

8 W. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, New York, 1968 (@); ayrıca bkz. J. de Mul, "The Virtualization of the World View: The End of Photography and the Return of the Aura", *The Photographic Paradigm* (yay. haz. A.W. Balkema ve H. Slager), Amsterdam/Atlanta, 1997, s. 44-56.

9 F. Rötzer, "Mediales und digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems", *Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien* (yay. haz. F. Rötzer), Frankfurt am Main 1991, s. 89.

10 Krş. T. Druckrey, "From wasteland to toxicity. De natuur herordend als informatie", *Wasteland. Landscape from now on* (yay. haz. F. Gierstberg ve B. Vroege), Rotterdam, 1992, s. 25-32.

11 Krş. H. Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, New York, 1993, s. 14-5, 276 vd.

12 M. Wertheim, *The pearly gates of cyberspace: a history of space from Dante to the Internet*, New York, 1999.

13 Krş. M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, c. 1, Oxford, 1996.

14 W. van Binsbergen, "ICT vanuit intercultureel perspectief, een Afrikaanse verkenning", *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie-en communicatietechnologie* (yay. haz. J. de Mul), Kampen, 2002, s. 108.

15 D. Lyon, "From Big Brother to Electronic Panopticum", *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society* (yay. haz. David Lyon), Minneapolis, 1994, s. 57-80; C. Sullivan ve K. Bornstein, *Nearly roadkill: an Infobahn erotic adventure*, New York, 1996.

16 N. Postman, *Amusing ourselves to death: public discourse in the age of show business*, New York, 1985.
17 Marinetti, agm, s. 516, 518.
18 Krş. Hulten, *age*, s. 15-21.

İkinci Bölüm

1 Geçmiş yıllarda bu soru, birkaç Hollanda hükümet sektörünün yararına Paul Frissen ve benim tarafımdan yürütülen "İnternet ve Kamusal Yönetim" başlıklı disiplinlerarası araştırma programının ana konusunu oluşturuyordu; söz konusu program, bu bölümün temalarını örnek durum incelemeleri vasıtasıyla daha ayrıntılı bir biçimde ele alan bir dizi araştırmayla sonuçlandı.
2 A. Gore (Enformasyon Altyapısı Görev Birimi adına), *The National Information Infrastructure: Agenda for Action*, U.S. Department of Commerce, Washington D.C., 15 Eylül 1993.
3 Örneğin Gore'un bir *National Information Infrastructure* [Ulusal Enformasyon Altyapısı] geliştirme planını başlatmasından yalnızca birkaç ay sonra, benim ülkem olan Hollanda'da Kok yönetimi kendi çeşitlemesini "Elektronik Otoyollar: Mecazdan Eyleme" başlığı altında sundu. Hollanda'yı on yıl içinde Avrupa'nın "beyin limanı" yapmayı hedefleyen ihtiraslı bir EİT politikası planıydı bu (Hollanda'nın Rotterdam limanı zaten Avrupa'nın ana limanıydı). Dotcom trajedisinden kısa süre öncesine kadar hükümet, bir dizi aynı derecede iyimser ve şu tür şişirilmiş başlıkları olan bildiriler yayınladı: *Dijital Delta: Hollanda oNLine* (1999) ve *Gelecekle Sözleşme: Hükümet-Yurttaş Elektronik İlişkisine Bir Bakış* (2000). Bu Hollanda hükümet memorandumlarını bazı politik retorik örnekleri vermek için kullandım. Bu örnekler, "kükreyen 90'lar"da dünyanın her yanında büyük miktarda üretilen benzer resmi bildiri örnekleriyle kolayca çoğaltılabilir.
4 Krş. J. de Mul, "Progressive Governance-What Is Best Practice in Beating the Digital Divide?", *Best Practices in Progressive Governance*, Stockholm, 2001, s. 367-373.
5 Çarpıcı bir istisna, yukarıda değinilen "Dijital Delta" başlıklı memorandumun girişindeki, enformasyon toplumunun "büyük ölçüde özerk bir tarzda geliştiği"ni belirten neredeyse gelişigüzel açıklamadır. Ne var ki, bu açıklamanın olası (ve büyük ihtimalle çok etkili) sonuçları tartışılmıyor.
6 M.R. Smith ve L. Marx (yay. haz.), *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*, Cambridge, 1994.
7 Castells, *age*, c. 2 ve 3, 1997.
8 W.E. Bijker, Th. P. Hughes ve T. Pinch, *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge, Mass., 1987.
9 Bu konu 7. bölümde daha ayrıntılı açıklanacak.
10 H.L. Dreyfus, *On the Internet*, Londra, 2001.
11 Krş. de Mul, "The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games", *Handbook of Computer Games Studies* (yay. haz. J. Goldstein ve J. Raessens), Cambridge MA, 2005, s. 251-266.
12 P.H.A. Frissen, "Representative democracy and information society - A postmodern perspective", *Information Polity*, sayı 7, 2003, s. 175-183.
13 L. Winner (yay. haz.), *Democracy in a Technological Society*, Deventer, 1992; A. L. Shapiro, *The control revolution: how new Internet is putting individuals in charge and changing the world we know*, New York, 1999.

14 R. Barbrook ve A. Cameron. "The Californian Ideology", *Secundary The Californian Ideology*, 1995.

15 M. Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, 1975.

Üçüncü Bölüm

1 Mecazların bilişsel enstrümanlar olarak güçlü ve zayıf yanlarına ilişkin girişteki sözlerimle kıyaslayınız. Krş. de Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, s. 35-73.

2 G. Orwell, *1984*, New York, 1983.

3 A. Zuurmond, *De infocratie. Een theoretische en empirische heroriëntatie op Weber's ideaaltype in het informatietijdperk*, Den Haag, 1994.

4 A. Zuurmond, "Netwerkorganisaties bedreigen democratie", *Automatisering Gids*, 17 Eylül 1999.

5 Krş. de Mul, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life*, s. 108-113.

6 Laplace, *A Philosophical Essay on Probabilities* [Olasılıklar Üstüne Felsefi Bir Deneme] adlı yapıtında şunu savunur: "Bir an için doğaya hayatiyet kazandıran tüm güçleri ve onu meydana getiren varlıkların durumunu tek tek idrak edebilecek bir zekânın –bu verileri analize sunacak denli özlü büyüklükte bir zekâ– olduğunu farz edelim; söz konusu zekâ aynı formül içinde evrenin daha büyük cisimlerinin ve en hafif atomların hareketlerini kapsayacaktır; onun için hiçbir şey belirsiz olmayacak ve geçmiş gibi gelecek de gözlerinin önünde var olacaktır. P.S. Laplace, *A Philosophical Essay on Probabilities*, New York, 1951 [*Essai philosphique sur les probabilités'nin* çevirisi, Paris, 1814; çev. F. W. Truscott ve F. L. Emory], s. 3.

7 F. Takens, "Chaos en voorspelbaarheid", *Wijsgerig Perspectie*, sayı 34, 3 (1993/1994), s. 77-83.

8 De Mul, "Progressive Governance-What Is Best Practice in Beating the Digital Divide?", s. 367-373.

9 Amerikan hükümetinin planlanan saldırılardan aslında haberli olduğuna, ama gerçekte salt terörizme karşı Amerika'nın politik ve ekonomik çıkarlarını korumaya yönelik dünya çapında bir seferberlik için yasal gerekçe oluşturmak adına bunların gerçekleşmesine izin verdiğine ilişkin kinik tezi destekleyenler var. Bana kalırsa bu komplo teorisi pek inandırıcı değil. Eğer Echelon gerçekten bu saldırıları öngörecek denli etkili idiyse, o zaman ABD'nin kuşkusuz 11 Eylül'ün küçük düşürücü "yan hasar"ına katlanmaksızın politik ve ekonomik çıkarlarına hizmet edecek yeterli sayıda başka yöntemlere sahip olması gerekirdi.

10 K. Kelly, *Out of control*, Reading, 1994; G.S. Paul ve E.D. Cox, *Beyond Humanity: CyberEvolution and Future Minds*, Rockland, Massachusetts, 1996.

11 M. Foucault, "The Subject and Power", *Michel Foucault. Beyond Hermeneutics and Structuralism* (yay. haz. H.L. Dreyfus en P. Rabinow), Chicago, 1982, s. 208-216.

Dördüncü Bölüm

1 H.J. Alpers, *Lexikon der Science Fiction Literature*, 1988, s. 45.

2 D. Rushkoff, *Cyberia*, Londra, 1994, 225.

3 Bunun betimlemesi için bkz. *Johnny Mnemonic*: Gibson'ın aynı adı taşıyan ve yine kısmen siberuzayda geçen bir öyküsünün Robert Longo tarafından yönetilen film (1995) versiyonu.

4 "Olasılık gerçek olandan üstündür" (Heidegger, *age*, s. 34). Bu fikir üçüncü ayrımda siberuzayın ontolojisinin analizinde daha kapsamlı tartışılacak.

5 Bkz. P.A. Pecorino, "Philosophy and Science Fiction", *The Intersection of Science Fiction and Philosophy. Critical Studie* (yay. haz. R.E. Myers), Westport/Londra 1983, s. 3-14.

6 Gibson'ın 1984'te *Matrix Avcısı*'nda (*Neuromancer*) tanımladığı siberuzay hâlâ büyük ölçüde düş ürünüydü. Yirmi yıldan daha kısa bir süre sonra, grafik arayüzlerin ve (masaüstü) sanal gerçekliğinin gelişmesiyle birlikte, siberuzayın çokalgılayıcılı pratiği kısmen hayata geçmiş bulunuyor. Gibson'ın romanı bunda önemli bir rol oynadı. Özellikle Bilgisayar Destekli Tasarım (CAD) yazılımıyla tanınan Amerikan yazılım şirketi Autodesk'ten John Walker, 1988'de yayımlanan *Through the Looking Glass: Beyond User Interfaces* [Aynanın İçinden: Kullanıcı Arayüzlerinin Ötesinde] başlıklı bir dahili bildiride –Gibson'ın romanına özel olarak atıfta bulunarak– eldeki kaynakların Gibson'ın tanımladığı sanal gerçekliğin gelişmesine adanması için çağrıda bulundu, çünkü ona göre enformasyon teknolojisinin geleceği için tek ciddi aday oydu. Hatta Autodesk "siberuzay" kelimesini bir marka olarak kaydettirmeyi denedi; Gibson bunu ancak Autodesk'in yazılımcılarından biri adına patent başvurusunda bulunma tehdidiyle önleyebildi. Gibson'ın tuhaf eylemi sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesini elbette engellemedi. Yine 1988'de, Matrix Avcısı'ndaki Molly (onun algılayıcı sistemine uzaktan bağlanan Case'in, baş kahramanın dostu) karakterinden esinlenen NASA'nın VIEW laboratuvarı, aynı ad altında (alındığı kaynak: Rheingold, *Virtual Reality*, New York, 1992, s. 183-184, 340) bir görsel televarlık sistemi geliştirmeye başladı. Dokuz ve on birinci bölümlerde sırasıyla sanal gerçekliğin ve televarlığın felsefi boyutlarına daha yakından göz atacağım.

7 B. Woolley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hypereality*, Londra, 1992, s. 36-37.

8 Bilimkurgunun gelişmesinin kısa, ama öğretici bir bir incelemesi için bkz. Alpers, *age*, 1988, s. 26-47; B.W. Aldiss ve D. Wingrove, *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*, New York 1986.

9 On beşinci bölümde, Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Macerası* adlı filmini bir örnek olarak kullanarak bu temayı ayrıntılı ele alacağım.

10 Aldiss ve Wingrove, *age*, s. 524.

11 Plessner, söz konusu kurama ilişkin versiyonunu *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, c. 4, Gesammelte Schriften, Frankfurt, 1975'te açıkladı. Popper'in versiyonu *Objective Knowledge; an Evolutionary Approach*, Oxford, 1972, s. 118 vd.'de bulunabilir. Plessner'in kuramının daha kapsamlı bir açıklaması, televarlık fenomenini analiz etmek için antropolojiyi kullandığım on birinci bölümde yer alıyor.

12 M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, 1993, s. 89. Gibson'ın kendisi bedenin bir hapishane olması mecazıyla sürekli oynar. Sözgelimi Case'in siberuzaydan sürüldükten sonraki ruh hali şöyle betimlenir: "Siberuzayın bedensiz coşkusu içinde yaşayan Case için bu 'düşüş'tü. Yaman bir kovboy olarak sık sık gittiği barlarda eti küçümseyen seçkin bir tutum vardı. Beden, etti. Case kendi bedeninin hapishanesine düştü."

13 V. Flusser, "Virtuelle Räume-Simultane Welten", *Arch+ Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, 1992, s. 31-32.

14 On birinci bölümdeki televarlık fenomeni temelinde, siberuzayın bedenimizi geride bırakmayı mümkün kılacağına ilişkin yanıltıcı teze daha yakından bakacağım. Televarlığın daha ziyade bunun aksini yaptığını ve bedenimizi ikilediğini öne süreceğim.

15 Bkz. Postman, *age*; S. Birkerts, *The Gutenbirg Elegies: The fate of Reading in an Electronic Age*, New York, 1994. Üçlemede kitaba yalnızca birkaç yerde bir dereceye kadar daha büyük bir rol biçilmiş

görünüyor. Örneğin *Count Zero*'da laf arasında Andrea'nın, esas kahramanlardan birinin kız arkadaşının, hâlâ basılı kitaplar yayımlayan şık, eski moda bir yayıncıda yardımcı editör olduğu belirtilir.

16 M. Heim, *Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing*, New Haven/Londra, 1987, s. 46-69. Medyanın gelişmesinin insanın bilişsel yapısı üstünde yarattığı derin etkiyi on üçüncü bölümde daha yakından ele alacağım.

17 E-kitapların satışının hayal kırıklığına uğratıcı olması olgusu ve yeni kitabını internet yoluyla bölüm bölüm satmaya kalkışan popüler yazar Stephen King'inki türünden deneylerin başarısızlıkla son bulması, bana göre geleneksel kitapların yayıncılarının rahat bir nefes alması için bir neden değil. E-kitapların atılım yapamamasının şu anda yüksek masraflı, donanımı zedelenebilir ve sınırlı olmalarından kaynaklandığını düşünüyorum. Mevcut makineler ağır ve kırılgan; ekranın gün ışığında okunması zor ve makineler çok enerji kullandığı için okuma süresi sınırlı. Dahası, farklı yazılım formatları kullanıldığından ve kopya edilmeye karşı korunduklarından e-kitaplar güç takas edilebiliyor. Bence, ancak bu eksikliklerin olmadığı katlanabilir ya da rulo yapılabilir bir ekran olduğunda ve her aile mensubu onu "sabah gazetesi"ni veya kişisel tercihini okumak için kullanabildiğinde yahut evden bir yere giderken tamamlamak üzere ev ödevini yanına alabildiğinde veya eve dönüş yolculuğunda okumak üzere bir roman ya da çizgiroman bulunabildiğinde, kâğıttan kitap için zor zamanlar gelecektir.

18 Müzik alanında, parça çaldığında ekranda partisyonu ve, eğer arzu edilirse, yazılı bir yorumu gösteren CD-rom'lar var. Görsel sanatlar alanında da kıyaslanabilir eğitsel CD-rom'lar bulunuyor.

19 T. Harpold, "Conclusions", *Hyper/text/theory* (yay. haz. George P. Landow), Baltimore, 1994, s. 189-222.

20 T.T. Nelson, *Literary Machines*, Sausalito 1993.

21 Terimi ortaya atan Nelson olduğu halde, bir hipermetin sisteminin ilk tasarımcısı o değildi. Daha 1940'larda Vannevar Bush, Amerikan başkanı Franklin D. Roosevelt'in eski bilimsel danışmanı, mikrofişlerin yardımıyla benzer bir sistem tasarladı ve bunun hakkında ilginç bir makale yayımladı ("As we may think", *Atlantic Monthly*, sayı 176, 1945, s. 101-108). Nelson [söz konusu sistemi tasarlayan] sonuncu kişi de değildi. Nelson'ın peşinden koştuğu, ama hiçbir zaman gerçekleştirmediği düş ilk kez Hiper Metin İşaret Dili'ne (HTML) dayanan Dünyayı Saran Ağ vasıtasıyla gerçekleştirildi. Bkz. Woolley, *age*, s. 152-165.

22 Burada da "geleneksel" avangardistler içindeki dikkat çekici habercilere işaret edebiliriz. Sözgelimi John Cage'in, dinleyicinin şans eseri eylemler vasıtasıyla kompozisyonun öğelerinin hangi sırayla dinlenmesi gerektiğini kararlaştırdığı *aleatoric* ["Oyun zarı" anlamına gelen Latince *alea* kelimesinden türeyen terim, genellikle şans öğesinin nispeten sınırlı sayıda olasılıkları içerdiği işlemlerle ilişkilendiriliyor –ç.n.] kompozisyonları dikkate alabiliriz. İzleyen bölümde 1950 ve 60'ların sanatsal avangardistleri ile interaktif medya arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine ele alacağım. İnteraktif roman ve interaktif film gibi tabirlerin bu yeni interaktif türleri ifade etmek için kullanılmasının uygun olup olmadığı sorusu da tartışılacak.

23 Hollanda polisince nişan talimi yapmak ve stresle başa çıkmak için kullanılan interaktif FATS sistemi aynı ilkeye göre işler. Memur, üstünde filmin gösterildiği bir ekranın karşısında durur. Eğitmen, memurun tepkilerine bağlı olarak eldeki senaryolardan bir seçim yapar.

24 Bkz. J.Y. Douglas, "How Do I Stop This Thing?: Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives", *Hyper/Text/Theory* (yay. haz. G.P. Landow), Londra/Baltimore, 1994, s. 159-188 ve *The end of books—or books without end?: reading interactive narratives*, Ann Arbor, 2000.

25 R. Barthes, *Image Music Text*, Londra, 1982, s. 147.

26 R. Pfaller (yay. haz.), *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*, Viyana/New York 2000, s. 2.

Beşinci Bölüm

1 Krş. M. leGrice, *Kismet, protagony, and the zap splat syndrome*, WWW-document, 1995. (@)

2 Başarısızlığın değeri abartılamaz. Röprodüksiyon sırasındaki tesadüfi değişimden bir metnin üretken yanlış anlaşılmasına kadar, başarısızlık hem evrim sürecinde, hem tarihte önemli bir itici güçtür.

3 J. Monaco, *Alain Resnais: The Role of Imagination*, Londra, 1978.

4 *Age.*

5 Seyirciler sanki dünyaya kapılarını kapar ve kendilerini anlatının kollarına teslim ederler. Bunun sinemanın karanlığında olması, film seyretme deneyimine bir tür düşsel nitelik kazandırır. C. Metz, *Film language; a semiotics of the cinema*, New York, 1974. Hollywood neredeyse tam anlamıyla bir düş fabrikasıdır.

6 Bu yapısöküm, Magritte gibi bir ressamın görsel tasvirin doğallığının yapısökümden geçmesine izin vermesiyle kıyaslanabilir. Bkz. *Ceci n'est pas une pipe, Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*'deki analizime, s. 175 vd.

7 Olay örgüsü, hep birlikte bir öyküyü dile getiren anlatısal öğelerin bir düzene konulmasıdır. Bir anlatı ile bir olay örgüsünün ilişkisi bire bir değildir. Aynı anlatı bir dizi farklı olay örgüsüyle nakledilebilir; dört İncil yazarı, İsa'nın hayat öyküsünü anlatmak için, dört değişik anlatı düzenlemesi (olay örgüsü) oluştururlar. Ve bunu başka bir deyişle aktarırsak, ikiz anlamlı bir olay örgüsü, göreceğimiz gibi, bir dizi öykü anlatabilir.

8 Aristoteles'in anlatımcılık kuramının daha ayrıntılı bir tartışmasını onuncu bölümde sunacağım.

9 Barthes, *age*, s. 157, 159.

10 J. Derrida, *Marges de la philosophie*, Paris, 1972, s. 392; krş. de Mul, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life*, s. 339-348.

11 P. Kael vd., *Microsoft Cinemania* 96 (cdrom), Redmond, WA 1995.

12 J. Blokker, *Filmfestival*, Bruna, Utrecht, 1961.

13 Jean-Luc Godard'ın yapıtının büyük bölümü, sözgelimi Godard'ın Luka İncil'inin sinematik "çevirisi" olan *Je vous salue, Marie* için de geçerlidir bu. Eğer bu film büyülüyorsa, İncil'in daha ziyade gülünç görünecek bir hale getirildiği anlatısından ziyade, tam da İncil'in yapısökümünün seyirciyi "büyüye inanç"tan önce gelen "inancın büyüsü" konusunda duyarlı kılmasındandır. Bkz. benim Freud ve Manonnoni'nin cinsel ve estetik kuramlarının inkârına ilişkin analizime: *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, s. 180-182.

14 Kael vd., *age*.

15 D. Bordwell ve K. Thompson, *Film Art: An Introduction*, Reading, 1980, s. 257.

16 Müzisyen ve medya kuramcısı Mathias Fuchs, müzikle ilişkisi bakımından bu konuyu *nouvelle vague* ile aynı dönemde konser salonları ve oturma odalarında ortaya çıkan "interaktif dinleme"ye dair ya-

zısında ele alıyordu: M. Fuchs, "Disembodied Online", *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen* (yay. haz. Robert Pfaller), Viyana/New York, 2000, s. 33-38. John Cage, Brian Eno ve Laurie Anderson gibi hem klasik hem popüler geleneklerden gelen besteciler, dinleyicinin evinde amplifikatör vasıtasıyla bir dizi parallel parçadan seçerek parçaların çalındığı düzeni belirlediği ve amplifikatörün denge ve ses kontrolleriyle oynayarak sonuçta oluşan sesi belirlemeye yardımcı olduğu plaklar yaptılar. Fuchs müzisyenlerden oluşan geniş çevresinde aslında hiç kimsenin bunu yapmadığını belirtiyordu. Ama müzisyen çevresi [bu konuda] besbelli tek başına değildi, çünkü bu tip bir deney –en azından analog alanda–çabucak sona erdi. Bilgisayarın ortaya çıkmasıyla bu deneylerde dijital bir yeniden doğuş yaşandı. Her bilgisayar sahibi, numuneleri ve miks yazılımını kullanarak kendi ev müziğini yaratabilir. İnternette bulunabilecek remikslerin sayısına bakılırsa günümüz müzikseverlerinin önemli bir bölümü gerçekten de bunu yapıyor. Analog pikap plakları bile, *scratching*'de retrospektif bir güçle interaktif hale dönüştü. [*Scratching* (İng. *to scratch*–çizmek'ten): Bir pikap üzerinde plak çalınırken, plağın ritmik olarak ileri geri döndürülmesiyle ses oluşturulması için kullanılan terim –ç.n.]

17 Krş. S. Zizek, "Die Substitution zwischen Interaktivität und Interpassivität", *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen* (yay. haz. R. Pfaller), Viyana/New York 2000, s. 13-32.

18 P. Brooks, *Reading for the plot: design and intention in narrative*, New York, 1984, s. 3-4.

19 J. Juul, *A clash between game and narrative* 1998. Aard bron: WWW. Geraadpleegd op: Tem. 2002.

20 *Age*.

21 *Age*.

22 Bilgisayar oyunu bu noktada da avangardistlerin idealini onlardan daha iyi gerçekleştirmiş görünüyor: "Edebiyatta sonu gelmez bir iş fikri vardır; okuyup okuyup hiç bıkmayacağınız kitaplarla ilgilidir bu. Bu hem İncil gibi dinsel bir kitap ya da *Ulysses* yahut *The Wasteland* gibi yenilikçi bir yapıt olabilir. Bunun karşısına süprüntü romanı, bir kez okunduktan sonra çöpe atılabilecek romanı koyun. Görünüşe bakılırsa, tekrarlanabilirlik yüksek kültürle bağlantılı diye algılanıyor, tersi düşük kültürle. Olayın şaşırtıcı kısmı, adı kötüye çıkmış "düşük" seviyeli bilgisayar oyununun bunu romandan çok daha fazla yerine getirmesidir. Anlatılarda hâkim durum bir defa okunmaları iken, oyunlar doğal olarak tekrar oynadığınız ve ilerleme kaydettiğiniz bir şey." (Juul, *age*).

23 Her durumda klasik anlatı için geçerlidir bu. Daha önce belirttiğim gibi *nouvelle vague* filmi ve *nouveau roman* bizi bu kaderden kurtarmaya çalışır. Ne var ki, ikiz anlamlı olay örgüsü değişik anlatılar oluşturmayı mümkün kılar. Onuncu bölümde Robert Musil'in *Der Mann ohne Eigenschaften* adlı kitabında bu kaderden kaçınmak için benzer bir girişimde bulunduğunu göreceğiz. (Türkçesi: Niteliksiz Adam [çev. Ahmet Cemal], Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2006)

24 E.J. Aarseth, "Nonlinearity and Literary Theory", *Hyper/Text/Theory* (yay. haz. George P. Landow), Baltimore & Londra, 1994, s. 51-86.

25 Önceki bölümde ele aldığım *Afternoon* gibi bir "hiperkurmaca" ile *Doom* gibi bilgisayar oyunları arasındaki fark, ilk durumda bir olay örgüsü (yazarın ortaya koyduğu hipermetin içindeki çeşitli patikalar) var, ama bir anlatı yok görünüyor; buna karşılık ikinci durumda olay örgüsü yok. Bu bakımdan açıklayıcı bir örnek, "silahşör" *Quake III* oyununun yapımcılarından birinin kibirli açıklamasıdır: "En iyi grafikler, en iyi ağ ilişkisi, en iyi *game* oyunu; ama sıfır olay örgüsü!" (Juul, *age*).

26 Juul, *age*.

27 *Age*.

28 G. Stern, *Through the myst-another world. A Review of Enter the Myst*, WWW-document, 1997 (@).

29 T. Friedman, "Making sense of software: computer games and interactive textuality", *Cybersociety: Computermediated Communication* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1995, s. 86.

ALTINCI BÖLÜM

1 Aynı şey, geçen onyılda büyük bir hızla dijitalleşen fotoğrafçılık için geçerlidir. Dijital görüntü işleme sürecinin fotoğrafçılığın konumu ve gerçeklik deneyimimiz üzerindeki etkisini sekizinci bölümde gözden geçireceğim. J. Raessens, "Cinema and Beyond. Film en het proces van digitalisering", *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie* (yay. haz. J. de Mul), Kampen, 2002, s. 119-154.

2 K. Robins ve F. Webster, "Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life", *The Political Economy of Information* (yay. haz. Vincent Mosko en Janet Wasko), Madison, 1988, s. 45-75.

3 De Mul, *age*, s. 239 vd.

4 Kant, "Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?", *Theorie-Werkausgabe*, c. XI, Frankfurt am Main, 1981, s. xvi-xvii.

5 M. McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto, 1962; *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, 1964 ve *The Medium is the Massage*, New York 1967; E.A. Havelock, *Preface to Plato*, Cambridge, 1963; *Origins of Western Literacy*, Toronto, 1976 ve *The Muse Learns to Write*, New Haven/Londra, 1986; W. Ong, *The Presence of the Word*, New Haven/Londra, 1967 ve *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, Londra/New York 1982. [Türkçe çevirisi: *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözün Teknolojileşmesi*, çev. Sema Postacıoğlu Banon, Metis Yayınları, 1. bas. 1995, 3. bas. 2007]; M. Heim, Critique of the Word in Process, WWW-document, 1987 (@);*The Metaphysics of Virtual Reality* ve *Virtual Realism*, New York, 1998; D. de Kerckhove, *Brainframes: Technology, Mind and Business*, Utrecht, 1991 ve *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*, Toronto, 1995. Toronto okulunun fikirlerini, enformasyon teknolojisinin kültür tarihi ve evrimsel boyutunu tahlil ettiğim on üçüncü bölümde daha derinlemesine ele alacağım.

6 Krş. Havelock, *age*. Bununla birlikte, yazılı kültürün yüzyıllar boyunca özellikle seçkinci bir mesele olduğunu unutmamak gerekir; ancak baskının icadından sonra "kitabın metafiziği" daha yaygın bir kültürel çevre edindi.

7 Bkz. M. Coolen, *De machine voorbij. Over het zelfbegrip van de mens in het tijdperk van de informatietechniek*, Amsterdam, 1992.

8 Ayrıca bkz. R.A. Lanham, *The Implications of Electronic Information for the Sociology of Knowledge*, WWW-document, 1993 (@).

9 Bkz. M. Poster, "Postmodern Virtualities", *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* (yay. haz. M. Featherstone ve R. Burrows), Londra, 1995.

10 G.P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore/Londra, 1992 ve *Hypertext 2.0*, Baltimore, 1998.

11 Bkz. R. Penrose, *The emperor's new mind: Concerning Computers, Minds, and The Laws of Physics*, Londra, 1990.

12 S. Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, 1995, s. 19, 29-49.

13 Kimyasal koku ve tat duyuları şu ana kadar pek dijitalleştirilemedi. Bir fiziki kokunun ya da tadın (yapay yoldan yahut başka türlü) yaratılmasından ve bunun burun veya ağza sokulmasından oluşan analog bir çeviri çabasının gösterilmesi gerekiyor. İnsan-bilgisayar arayüzü alanında bu duyuları da dijital yoldan –sözgelimi beyin kabuğunu elektronik olarak uyararak– sağlamayı amaçlayan kimi gelişmeleri dokuz ve on üçüncü bölümlerde gözden geçireceğim.

14 Amerikan evlerinin %75'inde 2004'te günde ortalama 90 dakika bilgisayar oyunları oynanıyordu. Güney Kore'de 24'ünden küçük gençlerin %80'i, bazıları günde 5 saate kadar çevrimiçi oyunlar oynuyordu. Bilgisayar oyunlarına dünya çapında 21 milyar dolar harcanıyor. Bilgisayar oyunları pazarı Çin'de de hızlı bir tempoda genişliyor. Önceki bölümde oyun endüstrisinin yıllık cirosunun artık Hollywood'unkini geçtiğini belirttim.

15 Bkz. N. Negroponte, *Digitaal leven*, Amsterdam, 1995, s. 15-84.

16 R.A. Lanham, *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*, Chicago/Londra 1993.

17 Turkle, *age*, s. 19-26, 29-73.

18 Lanham, *age*.

19 Turkle, *age*, 19 vd. Bilgisayara ilişkin modern görüş 1970'lerde ilk kişisel bilgisayar kuşağına hâkim olan MS-DOS işletim sisteminde hâlâ görülebilir. Bu sistemde kullanıcı, bir başlangıç düzeyinde bilgisayarını tam olarak kontrol edebilir. Burada kullanıcının bilgisayarıyla ilişkisi soyut, formel ve monolog şeklindedir: Kullanıcı, sıkı bir sözdiziminin ve çok sayıda dikkatle oluşturulmuş parametrelerin karakterize ettiği komutları tape ederek bilgisayarına talimat verir. Apple firmasının 1984'te piyasaya sürülen MacIntosh bilgisayarı, MS-DOS bilgisayara yön veren modern dünya görüşünden radikal olarak koptu. Bir grafik arayüzü postmodern bilgisayarda kullanıcıyı işletim sisteminden ayırır. Kullanıcı arayüzün değerlerini benimsemek zorundadır. Kullanıcı uygulamaları başlatmak için faresiyle ikonların üzerine tıklar. Burada etkileşim somut, gerçek ve diyalog şeklindedir. Örneğin bir dosya basitçe çöp kutusuna "sürüklenerek" silinebilir ve kullanıcı, bilgisayarın sunduğu bağlama bağlı seçeneklerden biri üstüne tıklayarak bilgisayarla bir diyalog başlatır. MS-DOS bilgisayar her defasında yalnızca bir uygulamayı kullanmaya izin verirken, MacIntosh kullanıcısı her biri spesifik bir uygulamaya erişimi sağlayan değişik pencereler arasında "zapla"yabilir. Microsoft'un Windows'u her iki yaklaşımı da birleştirdiğinden melez bir sistemdir. Yüzeyde MacIntosh'un grafik arayüzünün bir taklididir, fark, altta yatan MS-DOS işletim sistemine hâlâ erişimi sağlamasındadır. Bu nedenle Windows, modern ve postmodern motiflerin benzer bir kararsız karışımını gösteren bugünkü kültürümüzün çok uygun bir mecazıdır. modernlikten postmodernliğe geçişin, yapay zekâ ve yapay hayatın gelişmesinde de açıkça göründüğüne on dördüncü bölümde tanık olacağız. İnsan aklı 1960 ve 70'lerin yapay zekâ araştırmasında hâlâ insan tarafından programlanabilir açık kurallar doğrultusunda yukarıdan aşağıya doğru modern bir şekilde betimlenirken, postmodern kuramlar zekânın ve olasılıkla yapay hayatın aşağıdan yukarıya doğru makinede, sözgelimi genetik algoritmaların kullanımıyla ortaya çıkacağını iddia ediyor. MS-DOS ve MacIntosh arasındaki karşıtlığın ilaveten dinsel boyutları olduğunu on ikinci bölümde göreceğiz.

20 Hipermetnin imkânlarıyla ilgili güzel bir giriş, klasik hipermetin programı *Storyspace*'e eşlik eden elkitabında sunulur: J.D. Bolter vd., *Getting started with Storyspace for Windows*, Watertown, 1996. Bkz. ayrıca Bolter'ın *Writing Space*'deki daha kuramsal sergilemesi: Bolter, *Writing space: The computer, Hypertext and the History of Writing*, Hillsdale, 1991. *Storyspace*'in yardımıyla yazılan *Victory*

Garden ve düzinelerce başka kurmaca ve kurmaca olmayan hipermetinler Eastgate Systems tarafından yayınlandı (@).

21 M. Joyce, *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, 1995, s. 135.

22 "İnteraktiflik, bir izleyici kitlesinin, bir sanat yapıtının ya da bir temsilin denetimine aktif olarak katılması olasılığına atıfta bulunur. Kültür diye andığımız şey, şu ana kadar izleyici kitlesinin fazla etkileşimde bulunmasına izin vermedi. İzleyiciye yorum için bir alan ve tepki için bir alan tanıyor, etkileşim için değil. Hiç kuşkusuz yorumun etkileşim olduğunu iddia edenler olacaktır, elbette bir etkileşimdir bu, ama burada öngörülen anlamda değil. Bu tartışmanın amaçları bakımından, interaktiflik yapıt dahilinde anlamlı bir tarzda müdahale edebilmek demektir, yapıtı farklı bir şekilde okumak değil. Böylece müzikte interaktiflik sesi değiştirebilmek, resimde interaktiflik renkleri değiştirmek ya da iz kondurmak, filmde interaktiflik de seyircinin sahneye dalması ve filmin sonunu etkileyebilmesi anlamına gelecektir." A. Cameron, "The Future of an Illusion: Interactive Cinema", *Millennium Film Journal*, sayı 28, 1995 (@).

23 Joyce, *age*, s. 42.

24 "Kâğıttan edebiyat"ta açık sanat yapıtı doğrultusunda olasılıkla en çok yol alan, *Cent mille milliards de poèmes* [Yüz Bin Milyar Şiir] adlı şiir koleksiyonuyla (1961) Raymond Queneau'dur. Yapıt 10 soneden meydana gelir, ama her sayfa yatay olarak sonenin bir satırını içeren 14 şerit halinde kesildiğinden, şeritler 1014 (on trilyon) muhtemel sone oluşturacak şekilde rasgele birleştirilebilir. R. Queneau, *Cent mille milliards de poemes*, y.y., 1961 (@). Ama radikal bir şekilde açık olan bu metin (yapı olarak Çin kehanet kitabı Yi Çing'e benzer) bile okurun katkıda bulunmasına izin vermez. John Cage'in yukarıda değinilen, izleyici kitlesinin çıkardığı sesleri de içeren aleatoric yapıtları, gerçek interaktifliğe olasılıkla en çok yaklaşan yapıtlardır. Ama o zaman böyle bir yapıtın hâlâ müzik bestesi diye anılmaya hakkı olup olmadığı sorusu doğar.

25 Bu gözlem, dördüncü bölümde Gibson'ın, kahramanlarının öyküye giren insan karakterlerinden çok "matris", yani siberuzay olduğu *Matrix Avcısı* hakkında söylediklerimle uyuşur.

26 "Sanal gerçeklik, gerçekmiş etkisi veren, ama gerçek olmayan bir olay ya da varlıktır." Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, s. 108.

27 Sanal gerçekliğin bu üç asal öğesini dokuzuncu bölümde daha ayrıntılı ele alacağım.

28 Ayrıca bkz. S. Penny, "Virtual reality as the completion of the Enlightment", *The Virtual Reality Casebook* (yay. haz. Carl Eugene Loeffler ve Tim Anderson), New York/Londra vb., 1994, s. 199-213. Sanal gerçekliğin değişik sanatlardaki uygulaması için bkz. ayrıca M.A. Moser ve D. MacLeod (yay. haz.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge, 1996.

29 "Çoğaltılan sanat yapıtı, her zamankinden daha büyük bir derecede, yeniden üretilebilir olması için tasarlanan bir sanat yapıtına dönüşüyor. Örneğin bir fotoğrafın negatifinden istediğiniz sayıda baskı yapabilirsiniz; 'otantik' baskıyı talep etmek anlamsızdır": Benjamin, *age*, s. 224 (@).

30 I. Lutz, "Een gesprek met Jean Baudrillard [Jean Baudrillard'la bir söyleşi]", *Skrien*, sayı 132/133 (1983/1984), s. 8-14; krş. W. van Gils, *Realiteit en illusie als schijnvertoning: over het werk van Jean Baudrillard*, Nijmegen, 1986, s. 93 vd.

31 "Mekanik yeniden üretim çağında hayatiyetini kaybeden, sanat yapıtının aurasıdır. Belirti niteliğinde ortaya çıkan, önemi sanat âleminin ötesine taşan bir süreçtir bu. Şöyle diyerek genelleştirebiliriz: Yeniden üretim tekniği, yeniden üretilen objenin geleneğin alanından ayrılmasına neden

olur. Birçok röprodüksiyon yaparak, eşsiz bir varlığın yerine çok sayıda kopya geçirir": Benjamin, *age* (@).

32 Krş. W.J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, 1994, s. 52.

33 Kerckhove, *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*, s. 21-36.

34 Bkz. Lanham, *The Implications of Electronic Information for the Sociology of Knowledge.*

35 Aydınlanma'nın şiarı, elbette, Kant'ın şu lafıdır: "*Sapere aude*! Kendi aklınızı kullanacak denli cesur olun!": *age*, s. 53.

36 G. Ulmer, "Grammatology Hypermedia", *Postmodern Culture*, sayı 1, s. 2 (1991) (@); krş. G.L. Ulmer Ulmer, "The Object of Post-Criticism", *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture* (yay. haz. H. Foster), Washington, 1983, s. 83-110 ve *Teletheory: Grammatology in the Age of Video*, 1989.

Yedinci Bölüm

1 Dijksterhuis, *age*, s. 3. Tamamen elektronik olan ilk hesap makinesi, Electronic Numerical Integrator and Calculator (ENIAC, 1946) elli yılı biraz aşkın bir süre önce imal edildiği halde, bilgisayarın tarihi aslında en azından beş bin yıl önce abaküsün icadıyla başlıyordu. Matematik problemlerini sayılar için kullanılanlarla aynı matematiksel denklemlerin geçerli olduğu bir fiziki benzerlik temelinde çözen abaküs, analog bir bilgisayar sayılabilir. Abaküsün üstündeki boncuklar birleri, onları, yüzleri vb. temsil eder ve matematiksel hesaplar bunları ileri geri kaydırarak gerçekleştirilir. Çok daha sonra ortaya çıkan sürgülü hesap cetveli de benzer bir analog bilgisayar örneğidir. İlk mekanik hesap makinesi olasılıkla Alman bilgini Wilhelm Schickhard tarafından imal edildi. Schickhard'ın 1623'te Keppler'e yazdığı bir mektupta ayrıntılarıyla betimlediği "hesap saati" dört basit aritmetik işlemini gerçekleştirebiliyordu. Buna karşılık, filozof ve matematikçi Plaise Pascal'ın 1642'de tasarladığı *pascaline* yalnızca toplama ve çıkarma yapabiliyordu. Pascal'ın Alman meslekdaşı Gottfried Wilhelm von Leibniz 1694'te, toplama ve çıkarmanın dışında çarpma, bölme yapabilen ve karekökleri hesaplayabilen bir hesap makinesi tasarladı. Bu makine hâlâ analog ilkeye göre çalıştığı halde, Leipniz günümüzün dijital bilgisayarlarında kullanılan ikili sistemi de icat etti. Pascal ve Leibniz'in mekanik hesap makinelerinin kayda değer başarılarına rağmen, izleyen yüzyılda icatları adeta unutuldu. Ancak 19. yüzyılda, bir ölçüde sanayi devrimi sayesinde, bilgisayarın geliştirilmesi konusu ele alındı. Fransız dokumacısı ve mucidi Joseph Jacquard 1801'de delikli kartların yardımıyla tamamen programlanan bir dokuma tezgâhı tasarladı. İngiliz matematikçisi Charles Babbage ve Augusta Ada Byron yirmi otuz yıl sonra modern bilgisayarın prototipini tasarladı. Gerekli teknik becerilere sahip olmadıkları için onlar tarafından imal edilmeyen analitik makineleri, delikli kartlarla çalışan bir girdi mekanizmasına, verileri depolamak için bir "bellek"e, matematiksel hesapları gerçekleştirecek bir aygıta ve sonuçları kaydedecek bir yazıcıya sahipti. Amerikalı Herman Hollerith 19. yüzyılın sonunda ilk elektrikli hesap makinesini tasarladı. Bu büyük bir başarıydı ve Hollerith makineyi üretmek için bir firma kurdu; söz konusu şirket daha sonra International Business Machines'e (IBM) dönüşecekti. İkinci Dünya Savaşı arifesinde Almanya'da, ilaveten İngiltere ve Birleşik Amerika'da, para ve enerjinin büyük bir miktarı balistik ve kriptoloji amaçlı olarak mekanik hesap makinesinin daha da geliştirilmesine hasredildi. Alan Turing'in 1937'de yayım-

lanan "On Computable Numbers" adlı makalesi büyük kuramsal önem taşıyordu: "On Computable Numbers with an Application to the Entscheidungs Problem", *Proceedings London Mathemetical Society*, sayı 42, Temmuz 1937, s. 230-265. Bu yazıda ilke olarak her hesaplanabilir sayının bir makine tarafından da hesaplanabileceğini göstermiş olan Turing aynı zamanda evrensel bir makine, yani ilke olarak her klasik makineyi taklit edebilen bir makine fikrini ortaya attı. Konrad Zuse 1941'de Almanya'da, Leibniz'in geliştirdiği ikili sistemin yardımıyla programlanabilecek ilk bilgisayarı imal etti. Bu makinede birler ile sıfırların girdi ve çıktı işlemleri için delikli filmler kullanılıyordu.
Amerikan Savunma Bakanlığı'nca ısmarlanan ve 1946'da John Mauchly ve J. Presper Eckert tarafından imal edilen tümüyle elektronik ilk bilgisayar, yani yukarıda sözü edilen ENIAC, 19.000 radyo valfi içeriyordu. Bu makine nispeten hızlı olduğu halde –saniyede 5.000 toplama 300 çarpma yapabiliyordu– hazırlanması olağanüstü emek yoğundu, çünkü bu bilgisayarın parçalarının her yeni görev için farklı bir şekilde –elle– birleştirilmesi gerekiyordu. Macar kökenli Amerikalı John von Neumann'ın tasarımına dayanan, Babbage ile Byron'ın fikirleri üstüne bina edilen, artık parçaların tellerinin yeniden birleştirilmesiyle değil, belleğe bir dizi talimatın verilmesiyle programlanan ilk bilgisayar 1949'da Cambridge'de imal edildi. Bu Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) ilk kuşak dijital bilgisayarların doğuşuna işaret ediyordu. Radyo valflarının yerini sırasıyla transistör (1957-1964), entegre devre (1964-1977) ve "büyük ölçekli" entegre devrelerin aldığı ikinci, üçüncü ve dördüncü kuşak bilgisayarların gelişmesiyle bütün bir bilgisayarı tek bir çip üstüne (1975'ten günümüze kadar) yerleştirmek mümkün olduğu, bilgisayarların hızı katlamalı olarak arttığı halde, bilgisayarın genel mimarisinde birinci kuşaktan bu yana hemen hiçbir temel değişiklik olmadı.

2 Castells, *age*, c. 1, 2 ve 3. Enformasyon teknolojisinin kültürümüzün şu anki dönüşümünde can alıcı bir rol oynaması olgusu, teknolojinin sosyal değişikliği tek taraflı belirlediğini ya da tarih içinde bağımsız bir otorite işlevi gördüğünü ima etmez. Teknoloji hem neden, hem sonuç olduğu karmaşık bir etkileşim modelinin bir parçasıdır. Teknolojik determinizm ve sosyal konstrüktivizmin her biri kısmi bir hakikat sunar. Ancak, T.P. Hughes'ün ileri sürdüğü üzere, teknolojiler büyüdükçe ve karmaşıklaştıkça belirli bir momentum oluşturur ve ardından topluma şekil verme eğilimi gösterir ve toplum tarafından daha az şekillendirilir. T.P. Hughes, "Technological Momentum", *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism* (yay. haz. M.R. Smith ve L. Marx), MIT Press, Cambridge, 1994, s. 101-113.

3 Krş. De Mul, "The Virtualization of the World View: The End of Photography and the Return of the Aura", s. 44-56.

4 S. Aukstakalnis ve D. Blatner, *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Berkeley, 1992, s. 227-35; Bolter, *Writing space: The computer, Hypertext and the History of Writing*; Joyce, age; Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Tanınmış bir örnek, Haken ile Appel'in geçen yüzyıldan kalma, bilgisayarla üretilmiş önermesidir; söz konusu önermeye göre rasgele herhangi bir coğrafi haritanın hazırlanması için en fazla dört değişik renk gereklidir. Bilgisayarın matematiksel yöntem üzerindeki etkileriyle ilgili bir tartışma için bkz. R. Hersh, *What is Mathematics, Really?*, Londra, 1997, s. 52-57.

5 R. Rucker, *Mind Tools: The Mathematics of Information*, Londra, 1988, s. 29-30.

6 M. Eigen, "What will endure of 20th century biology?", *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the future of biology* (yay. haz. M.P. Murphy ve L.A.J. O'Neill), Cambridge, 1995, s. 13-14.

7 A. Stillings vd., *Cognitive science*, New York, 1995, s. 1.
8 K. Devlin, *Logic and Information*, Cambridge, 1991, s. 2.
9 Rucker, *age*.
10 Örneğin, her ne kadar istisnai olmasa da, Stilling'in daha önce alıntılanan, bilişsel bilimde zihnin bir bilgi işleme sistemi olduğu iddia edilen *Cognitive Science* [Bilişsel Bilim] adlı yapıtında enformasyon kavramının dizinde yer almayışı dikkate değerdir!
11 S. Kramer-Friedrich, "Information Measurement and Information Technology: A Myth of the Twentieth Century", *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice* (yay. haz. Carl Mitcham en Alois Huning), Dordrecht/Boston, 1986, s. 63-74.
12 T. Roszak, *The Cult of Information*, New York, 1986, s. ix-x.
13 Kramer-Friedrich, *age*, s. 23-25.
14 Rucker, *age*, s. 26-27.
15 Ontolojinin bu yorumu, kavramın en temel zemindeki saptamalara ve bizzat gerçekliğin nedenlerine tatbik edildiği geleneksel yorumdan türer. "Ontoloji"yi, deneyüstü ve yorumsal gelenekle uyum içinde, artık esas olarak varlıklara değil, ama insanoğlu tarafından algılandığı haliyle bu varlıkların "varlık"ına atıfta bulunan bir terim olarak kullanıyorum.
16 "Dünya görüşü" (*Weltbild*) kavramı burada Wilhelm Dilthey'in *Weltanschauung* kuramında belirlediği anlamda kullanıldı. Bu kuramın ayrıntılı bir tartışması için bkz. de Mul, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life*, s. 269-283. Dijksterhuis'in incelemesinin orijinal Felemenkçe başlığındaki (*De mechanisering van het wereldbeeld*) "wereldbeeld" kelimesi, Almanca *Weltbild*'in Felemekçe karşılığıdır. Bu nedenle, başlığın daha iyi bir çevirisi *The Mechanization of the Worldview* olurdu. Metindeki "dünya görüşü" ve (Dijksterhuis'in çevirmeninin kullandığı) "dünya resmi" terimleri eşanlamlı olarak okunmalıdır.
17 Dijksterhuis, *age*, s. 287 vd.
18 *Age*, s. 496.
19 *Age*, s. 442 vd.
20 Krş. de Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, 1. bölüm.
21 Dijksterhuis, *age*, s. 497.
22 *Age*.
23 Krş. T. de Boer, *Grondslagen van een kritische psychologie*, Baarn, 1980.
24 Duintjer, *age*, s. 37.
25 Krş. C. Mitcham (yay. haz.), "Information technology and computers as themes in the philosophy of Technology", *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice*, Dordrecht/Boston, 1986, s. 3.
26 Coolen, *age*, s. 34.
27 *Age*, s. 39, 38.
28 Aslında Turing "evrensel makine" fikrini tam da bu şekilde, bir matematik problemini çözen matematikçilerin izlediği usullerin biçimsel tanımını vererek geliştirdi (Turing, agm). Gelgelelim, Turing'in birçok takipçisi bu düzeni tersine çevirdi ve tüm zihinsel süreçleri algoritma dizileri olarak betimlemeye başladı.
29 Coolen, *age*, s. 250-271.

30 Örneğin, daha önce sözünü ettiğim gibi, bilişsel bilimde meydana gelir bu. Böyle bir yorum insan aklının açıklanması için verimli bir çerçeve sunduğu ölçüde meşrudur. Ne var ki 17. ve 18. yüzyılların insanı o dönemin makine teknolojileri açısından, örneğin saat gibi (tipik bir örnek Lamettrie'nin 1748 tarihli *L'Homme Machine*'idir [A. Vartanian, *La Mettrie's L'homme Machine. A Study in the Origins of an Idea*, Princeton/New Jersey, 1960]) yorumlayan mekanik açıklamaları gibi, geleneksel bilişsel bilimde de bu çerçevenin mecazi karakteri sık sık unutulur. Aslında iki mecazi aktarım unutulur. Birincisi, enformasyon kavramı insan bağlamından makineninkine aktarılır. Aktarımın bir sonucu olarak, bu kavram farklı bir anlam kazanır. Ardından, bu kavram "enformasyon-işleyen makine"nin alanından gerisin geriye insan bağlamına aktarılır. Böylece bilgisayar insan aklının bir mecazına dönüşür. Ancak, iki mecazi aktarım unutulduğunda, insan aklına edebi olarak enformasyonu bilgisayar gibi işleyen bir makine gözüyle bakılır. Bir sonraki ayrımda bunun neden yanıltıcı ve yetersiz bir iddia olduğunu göreceğiz.

31 C. F. van Weizsäcker, *Die Einheit der Natur*, Münih, 1974, s. 343.

32 Krş. H. Schnelle, "Information", *Historisches Wörterbuch der Philosophie* (yay. haz. J. Ritter), Basel/Stuttgart, 1976, s. 356-357.

33 Krş. C.W. Morris, *Foundation of the Theory of Signs*, Chicago, 1938; C. P. Hartshorne, A. Weiss ve W. Burks (yay. haz.), *Ch.S. Peirce: Collected Papers*, Cambridge, 1931-1958.

34 Bu tanım, G. Rohpohl'ın, Morris ile Peirce'in işaretbilim görüşleri temelinde geliştirdiği tanımın hafif uyarlanmış bir şeklini takip eder. G. Ropohl, "The relevance gap in information technology", *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice* (yay. haz. Carl Mitcham ve Alois Huning), Dordrecht/Boston, 1986, s. 65-67.

35 Bu edimbilimsel boyutta, makineye belirli bir şekilde empati duymamız için fırsat tanınmıştır zaten. Tamagoçi [Japonların geçen yıllarda piyasaya sürdükleri sanal ev hayvanı –ç.n.] bunun ilginç bir örneğidir. Çocuklar büyütmeye çalıştıkları küçük dijital yaratığın canlı bir yaratık olmadığını genellikle fark etseler de, yaratığın bakım eksikliğinden "ölebilecek" olması olgusu bir hayli yoğun duygular uyandırabilir. Dünyayı Saran Ağ'da dijital mezarlıklar da ortaya çıktı. Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, 1984'te bilgisayarın gelişmesiyle makinelere önceden tasarlanmış niyetlerin atfedilmesine ilişkin ilginç bir analiz sunar.

36 Biraz önce verilen örnek bunu açıklayabilir: Fransızca *mouton* kelimesinin İngilizce karşılığı *sheep*olmakla birlikte, anlamın içeriği aynı değil, çünkü İngilizcede, Fransızcanın aksine, "koyun eti" için ayrı bir kelime var: *mutton*.

37 Burada yapılan ayrım kaba ve basitleştirilmiştir: Gerçeklikte cansız ve en karmaşık organizmalar arasında geniş bir kesintisiz bütünle ilgileniyoruz.

38 Kramer-Friedrich'e göre, enformasyon işleyen makinelerin etrafında oluşan daha önce değindiğimiz mitlerin nedeni, tam da elektronik sinyaller ve taşınan enformasyon arasındaki ayrımın yanlış anlaşılmasında yatar: *age*, s. 20.

39 C. E. Shannon ve W. Weaver, *The Mathematical Theory of Communication*, Urbana/Chicago/Londra 1969, s. 31. Bu gerçek olsa da, anlambilimsel ve edimbilimsel boyutlar, elektronik sinyalleri nakletmenin en etkili yolunun ne olduğu sorusunun cevabından öteye giden bir enformasyon kavramının gelişmesiyle ilgilidir.

40 N. Wiener, *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York/Londra, 1961, s. 18. Wiener'in yorumu, enformasyonun biyolojide genellikle tanımlandığı şekille bağlantılıdır. Görünüşe bakılırsa canlı yaratıklar termodinamiğin ikinci yasasını ihlal eder. Bu yasanın fiziksel sistemlerin daha büyük bir düzensizliğe eğilim gösterdiğini belirttiği yerde, organizma düzensizlikten düzen yaratır. Ne var ki, gerçeklikte, burada hiçbir ihlal olayı olmaz, çünkü organizmanın ulaştığı daha büyük düzen, başka bir yerdeki daha da büyük düzensizlik pahasına elde edilir.

41 Sözdizimi kurallarının gerçekten anlambilim ve edimbilimden ayrı olarak incelebileceğini, ama bu boyutun öteki boyutlarla ilgisiz olmadığını da akla getirir bu.

42 Wiener, *age*, s. 132.

43 F. I. Dretske, *Knowledge and the Flow of Information*, Oxford, 1981, s. 29. "Enformasyon" burada Wiener'in kavrama atfettiği anlamda kullanılıyor. Shannon'ın entropi tanımı temelinde, oyun kâğıdının, burada belirsizlik azami derecede olduğu anlamında azami enformasyon içerdiğini de ileri sürebilirdik.

44 C. F. von Weizsäcker, "Materie, Energie, Information"da bunu yapmak için ilginç, ama daha ziyade kararsız bir girişimde bulunur. Madde, enerji ve enformasyon arasında daha yakın tarihli, indirgemeci olmayan bir yaklaşım D. J. Chalmers tarafından "The Conscious Mind", *Search of a Fundamental Theory*, Oxford, 1996 adlı yapıtta sunulur.

45 Woolley, *age*, s. 78.

46 Krş. T. Winograd ve F. Flores. *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*, Reading, Addison-Wesley Publishing Company, 1987; Paul ve Cox, *age*, s. 117 vd.

47 Bu postulat göz önüne alındığında, analiz edilebilirlik postulatı enformasyon bilimlerinde iki yan anlama sahiptir: "Bir yanda, makine tarafından gerçekleştirilecek her görev alt görevlere ve bunlar da yine daha küçük alt görevlere bölünmelidir. Bir yanda da, makinenin eylemlerinin ilgili olduğu "dünya" bilgisi bir atomik elemanlar yapısı formu içinde sunulmalıdır": Coolen, *age*, s. 46.

48 Ancak, eğer yukarıda değinilen genetik algoritmalar olasılığı göz önüne alınırsa, bir insanın programcı olarak davranacağı tanım gereği kesin değildir. Yapay zekâ ve yapay hayat araştırmasında yakın dönemin evrimsel yaklaşımının destekçileri, birçok fenomenin karmaşıklığının "genel kavramdan ayrıntıya" giden bir yaklaşımı dışladığını belirtiyorlar. Eğer insan beyni bir bilgisayar programında tutsak edilebilseydi, o zaman milyarlarca değilse de yüzlerce milyon kod sırası gerekirdi. Bir programın talimatları arasındaki istenmeyen etkileşimlerin program büyüdükçe hızla arttığı düşünüldüğünde, insanın bakış açısından görülen bir programlanabilirlik kesinlikle sınırlıdır.

49 Krş. M. Pour-El ve I. Richards, "Noncomputability in models of physical phenomena", *International journal of theoretical physics*, sayı 21, 1982, s. 553-555; R. Gandy, "Church's thesis and principles for mechanisms", *The Kleene Symposium* (yay. haz. H.J. Keisler ve K. Kunen), Amsterdam, 1980, s. 123-148; P. Davies, "Is nature mathematical?", *New Scientist*, 21 Mart 1992, s. 25-27.

50 Kelly, *age*, s. 126.

51 C. Emmeche, *The Garden in the Machine:The Emerging science of Artificial Life*, Princeton, 1991, s. 161.

Sekizinci Bölüm

1 "Fotoğrafçılığın postmodernizmde çok önemli bir terim olarak yer alması hem mantıklı, hem (en azından geçmişe dönük olarak bakıldığında) kaçınılmaz görünüyor. Postmodern sanatın şu ya da bu anlamda angaje olduğu söylenebilecek neredeyse her eleştirel ya da kuramsal mesele fotoğrafçılıkta karşımıza çıkabilir. Eser sahipliği, öznellik ve benzersizlikle ilgili meseleler, bizzat fotoğrafik sürecin tam da doğasının parçasıdır; simulacrum, stereotip, bakmanın sosyal ve cinsel yeri gibi konulara devrolunan meseleler, reklam ve başka kitle iletişim araçları fotoğrafçılığının üretim ve işlevi bakımından merkezi bir önem taşır": A. Solomon-Godeau, "Photography After Art Photography", *Art After Modernism: Rethinking Representation* (yay. haz. Brian Wallis ve Marcia Thucker), New York 1984, s. 80.

2 W.J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, 1994, s. 3-20.

3 Mitchell, *age*, s. 31-37.

4 *Age*, s. 4.

5 Dünya görüşünün dönüşümü ve teknolojinin gelişmesi, birbirini karşılıklı etkilemeksizin yakından ilişkilidir. "Teknoloji toplumu belirlemez: Onu somutlaştırır. Ama toplum da teknolojik yenilemeyi belirlemez: Onu kullanır": Castells, *age*, c. 1, s. 5. Fotoğrafçılığın icadı buna iyi bir örnektir. Fotoğrafçılığın gelişmesini körükleyen yalnızca teknoloji değildi. Fotoğrafçılığın iki asaı öğesinin –daha Aristoteles'in betimlediği camera obscura ve ışık demetlerinin daha ortaçağda bilinen kimyasal tespiti– birleştirilmesinden önce epey zaman geçti. Bu da, fotoğrafçılığın gelişmesinden önce kavramsal bir çerçeve değişikliğine gerek duyulduğunu akla getiriyor.

6 O.D. Duintjer, *Rondom metafysica. Over "transcendentie" en de dubbelzinnigheid van metafysica*, Meppel/Amsterdam, 1988, s. 77.

7 Heidegger, *Holzwege* (Toplu Yapıtlar), c. 5. Frankfurt a/M, 1977, s. 87; "The Age of the World Picture", *The Question Concerning Technology and Other Essay*, Harper & Row, New York, 1977, s. 127.

8 Heidegger, *Holzwege*, s. 90 ve "The Age of the World Picture", s. 130.

9 A. Bazin, "The Ontology of the Photographic Image", *Classic Essays on Photography* (yay. haz. A. Trachtenberg), New Haven, 1980, s. 241.

10 Barthes, *age*, s. 18-19.

11 Barthes, *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler* (çev. Reha Akçakaya), Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 2002, s. 95.

12 R. Scruton, "The Eye of the Camera", *The Aesthetic Understanding*, Londra, 1983, s. 79.

13 Heidegger, *Holzwege*, s. 89 ve "The Age of the World Picture", s. 129-130.

14 Heidegger, *Holzwege*, s. 111 ve "The Age of the World Picture", s. 152.

15 Barthes, *age*, s. 110.

16 J. Berger, "Fotoğrafın Kullanımları", O *Ana Adanmış*, Metis Yayınları, İstanbul, 1986.

17 Bu dönüşüme dair bkz. *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy* adlı yapıtım.

18 Barthes, *Image Music Text*, s. 37.

19 Barthes, *age*, s. 47.

20 Krş. B. Wallis (yay. haz.), *Art after Modernism. Rethinking Representation*, New York, 1984, s. xi-xvii. Resnais'nin *Marienbad*'ının dördüncü bölümdeki analizinde, bu geçişin filmde de meydana

geldiğini gördük. Film ve fotoğrafta aynı teknik süreçler kullanılsa da, (anlatısal) filmde imge, fotoğraftakinden daha büyük ölçüde "yatay" yan anlamlar zinciriyle birleştiğinden, görüntülenen gerçeklikle ilişkilerinde film ve fotoğraf özde birbirinden farklıdır. Fotoğraf bizi resmi çekilen gerçekliğe mıhlarken, film öyküsü sürükleyip götürür.

21 "Çağdaş sanat dünyasındaki polemikler –ki kendileri de postyapısalcılık polemiklerinden türemedir– açısından, 'doğal' olana muhalif olan 'yapma'dır. Gerçekten, popüler sanat dünyasının görüşü, en aşırı ifade edilmiş haliyle, 'doğal' kategorisinin boş bir kategori olduğudur. Genel olarak sanat ve özel olarak fotoğraf sanatı, tepeden tırnağa insan müdahalesinin, yapma süreçlerinin ürünleridir. [...] Bu bakımlardan, bu sergideki imgelerin büyük bir bölümü, çeşitli yollardan, izleyiciyi yapma oldukları olgusuyla etkilemeye çalışır": N. Carroll, "Breaking the Mirror: Photography, Construction and Discourse", *Photography on the Edge* (yay. haz. C. Carter), Milwaukee 1988, s. 33-43.

22 Krş. D. Crimp, "On the Museum's Ruins", *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture* (yay. haz. H. Foster), Port Townsend, Washington, 1983, s. 53.

23 Barthes'ın *Camera Lucida*'daki analizinin melankolik doğası bunun farkında olmaktan kaynaklanır: "Çocuk olan annemin fotoğrafı önünde kendi kendime şunu söylüyorum: O ölecek: Winnicot'ın psikozlu hastası gibi, çoktan geçmiş bir felaket karşısında tüylerim ürperiyor." (s. 114).

24 Benjamin, *age*, s. 222.

25 *Age*, s. 241. (Sanat) fotoğrafı, taşbaskı ve diğer baskı tekniklerinin söz konusu olduğu durumda, böyle yapıtlar tümüyle orijinallerden meydana geldiğinden, kopyaların varlığı onların özgünlüğünü yok etmez. Bununla birlikte, bu orijinaller, tabloların ve heykellerin sahip olduğu tekillik ve eşsizliğe sahip değildir.

26 Lutz, *age*, s. 8-14.

27 J. Baudrillard, "The Precession of Simulacra", *Art After Modernism: Rethinking Representation* (yay. haz. B. Wallis), New York, 1984, s. 253.

28 Burada edebiyatla ilginç bir paralellik var, çünkü Joyce'un *Finnigans Wake*'i ve Cortazar'ın *Hopscotch*'u gibi edebi deneylerin de (ve bunlarla ilişkilendirilen metinlerarasılık kuramının da) dijital teknolojinin mümkün kıldığı hipermetnin analog habercileri olduğu kanıtlandı.

29 Mitchell, *age*, 52.

30 Bu "gerçekliğe saldırı"yla ilgili keskin, ama pek derin olmayan bir eleştiri Slouka tarafından *War of the Worlds: The Assault on Reality*, Londra, 1995'te yapıldı.

31 Emmeche, *age*, 161.

32 Mitchell, *age*, 52.

33 D. Davis, *The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis*, WWW-document, 1995 (@).

Dokuzuncu Bölüm

1 K. Pimentel ve K. Teixeira, *Virtual Reality: through the new looking glass*, New York, 1993, s. 229.

2 Heim, *age*, 124.

3 Heidegger, "The Origin of the Work of Art", *Poetry, Language and Thought* (çev. A. Hofstader), Harper and Row, New York, 1975, s. 59.

4 Heidegger, *age*, s. 42.

5 Bkz. de Mul, *age*, s. 157 vd. Birbirini takip eden çağlar bir miktar üst üste biniyor olabilir. Dijital imge işleme çağında elbette resim yapılmaya ve geleneksel fotoğraflar çekilmeye devam edebilir, ama modern öncesi ve modern zamanlardan kalma bu betimleme teknikleri mevcut postmodern çağda farklı bir anlam kazanır. Sözgelimi önceki bölümde fotoğrafçılığın nesnelliğine dijital imge işlemi tarafından nasıl zarar verildiğini gördük.

6 Besbelli, bu üç boyutun sanal gerçekliğin doğasını tam olarak anlamamızı sağladığı gibi bir iddiam yok. Başka herhangi bir teknoloji gibi sanal gerçeklik de çeşitli teknik, bilimsel, askeri, sosyoekonomik, (alt)kültürel, ideolojik ve felsefi etkenlerin birbirini karşılıklı olarak karmaşık bir şekilde etkilemesinin sonucudur. Sanal gerçeklik (özellikle onun ağ varyantları: sanal pazarlar, alışveriş merkezleri ve topluluklar), tecrit edilmiş bir etki alanı olmak şöyle dursun, kentsel komünal alanın çökmesiyle ve hayat/dünyaya ve topluma televizyon, radyo, video, taşınabilir stereo ses sistemleri ve cep telefonlarının nüfuz etmesiyle karakterize edilen geniş toplumsal gelişmenin bir parçası (M.J. Ostwald, "Virtual Urban Futures", *Virtual Politics. Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 126-127) ve "enformasyonal kapitalizm"in ortaya çıkışından güçlü bir destek alıyor (Castells, *age*, c. 1, s. 361, 366). Birçok yazar, çok sayıda sanal gerçeklik uygulamalarının ya da hatta kendi başına sanal gerçeklik teknolojisinin erkek cinsiyetli, Kuzey Atlantik kökenli ve sömürgeci ideolojisine dikkati çekti (Bkz. D. Dietrich, "(Re)-Fashioning the Techno-Erotic Woman: Gender and Textuality in the Cybercultural Matrix", *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1997, s. 169-184; N.K. Hayles, "Embodied Virtuality", *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments* (yay. haz. M.A. Moser ve D. MacLeod), Cambridge, 1996, s. 1-28; A. Kramarae, "A backstage critique of virtual reality", *Cybersociety: Computermediated Communication and Community* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1995, s. 36-56; Penny, *age*; A.R. Stone, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, 1995; C. Vasseleu, "Virtual Bodies/Virtual Worlds", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 46-58; P. Wise, "Always already virtual: feminist politics in cyberspace", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra 1997, s. 179-196. Bir sanat tarihi bakış açısından, sanal gerçekliğin spesifik bir "dolayımlama", yani Rönesans resminin merkezi perspektif yanılsamasının, fotoğrafçılığın gerçekçiliğinin, panoramaların içinde gezinmenin ve filmin hareketinin birleştirildiği spesifik bir uzamsal betimleme geleneğinin belirli bakımlardan geliştirilmiş bir versiyonu olarak görülmesi gerektiği savunuldu (P. Hayward ve T. Wollen (yay. haz.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, Londra, 1993; Penny, *age*). Başkaları, 60 ile 70'lerin duyu kamçılayıcı karşı kültürü gibi altkültürlerin, pop müziğinin ve onun klip kültürünün, *new age* gizemciliğinin ve bilimkurgunun, özellikle de William Gibson'ın 1984 tarihli romanı *Matrix Avcısı*'ndan kaynaklanan *siberpunk*'ın güçlü etkilerine işaret ettiler (P. Hayward, "Situating Cyberspace: The Popularisation of Virtual Reality", *Future Visions: New Technologies of the Screen* (yay. haz. Ph. Hayward ve T. Wollen), Londra, 1993, s. 180-204; C. Ziguras, "The technologization of the sacred: virtual reality and the New Age", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 197-211; krş. dördüncü bölümde bu romanla ilgili tartışma). Nihayet felsefeciler sanal gerçekliğin, bu arada Batı kültüründe Platon, Hıristiyanlık ve Descartes tarafından temsil edilen dü-

alist gelenek tarafından karakterize edildiğini belirttiler (Heim, *age*; bkz. ayrıca on birinci bölüm).

7 "Sanal gerçeklik" terimi ilk kez 1989'da bilgisayar destekli tasarım yazılımı şirketleri olan Autodesk ve VPL tarafından kullanıldı ve –bu arada sanal seks gibi çekici uygulamalardan dolayı– çok geçmeden iletişim araçlarında "sıcak" bir konu haline geldi. Bununla birlikte, teknolojinin kendisi biraz daha uzun bir geçmişe sahipti. Sanatçı Myron Krueger 1969'dan başlayarak bir dizi çok-lu-sensörlü ortam geliştirdi; söz konusu ortamlar sanatçının yapay gerçeklik diye adlandırdığı baskıya duyarlı zemin yastıkları ve kızılötesi ışıkların kullanımı yoluyla ziyaretçiyle etkileşim içinde olabiliyordu. Ivan Sutherland'in yine 1960'ların sonunda imal ettiği sanal gerçeklik kaskları, güncel sanal gerçeklik sistemlerinin ilk habercisiydi ve 1970'ler ile 80'lerde askeri uygulamalarda ve uzay teknolojisi uygulamalarında ve 1990'larda oyun endüstrisinde daha da geliştirildi. Bkz. R. Coyle, "The genesis of virtual reality", *Future Visions: New Technologies of the Screen* (yay. haz. Ph. Hayward ve T. Wollen), Londra, 1993, s. 148-165.

8 Loeffler ve Anderson, *age*, s. xi.

9 HTML kullanılan Explorer ve Netscape gibi düzenli tarayıcılardan farklı olarak, bu tarayıcıda bir Sanal Gerçeklik Modelleme Dili (*Virtual Reality Modeling Language*/VRML) kullanılır (@).

10 H. Moravec, *Interview with Hans Moravec*, WWW-document, 1995, s. 2 (@).

11 Loeffler ve Anderson, *age*; Moser ve MacLeod, *age*.

12 Heidegger, *Being and Time*, s. 172.

13 H.L. Dreyfus, *Being-in-the-world : a commentary on Heidegger's Being and time, division I*, Cambridge, Mass., 1991, s. 255.

14 Heidegger'e göre "felsefenin skandalı", Kant'ın sandığı gibi, dünyanın varoluşunun kanıtının hâlâ eksik olmasından değil, "böyle kanıtların tekrar tekrar beklenmesi ve elde edilmeye çalışılması"ndan kaynaklanıyor: *age*, s. 190.

15 *Age*, s. 113.

16 *Age*, s. 135, 205.

17 *Age*, s. 97. "El altındaki günlük şeyler *yakınlık* karakterine sahiptir. Tam olarak, yararlı şeylerin bu yakınlığı zaten onların varlığını ifade eden terimde, "el altındalık"da ima edilir. "El altında"ki varlıkların, uzaklıkları ölçülerek belirlenemeyen çeşitli yakınlıkları var. Onların yakınlıkları, tutup kullanma yoluyla dikkatle 'hesaplanarak' belirlenir": *age*, s. 95.

18 De Mul, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life*, s. 296 vd.

19 Chester, Heidegger'den esinlendiği dijital etki alanlarının ontolojisine ilişkin analizinde, dijital etki alanlarını ifade etmek için kullanılan (siberuzay, elektronik otoyol ve dijital kent gibi) uzamsal mecazların yanıltıcı olduğunu, çünkü bu etki alanlarının hiçbir şekilde uzamsal olmadığını belirtir. Bilgisayarların daha ziyade "mantıksal ve fiziksel varlıkları simgesel, adreslendirilebilir göstergeler olarak kodlandırarak" uzayı yok ettiğini ileri sürerken kesinlikle haklıdır (C. Chester, "The ontology of digital domains", (yay. haz. David Holmes), *Virtual Politics. Identity & Community in Cyberspace*, Londra, 1997. Bununla birlikte, bu dijital kodun yayılması için daima maddi ve bundan dolayı uzamsal bir taşıyıcıya, hatta bilgisayarlar, yönlendiriciler, kablolar ve benzerlerinden oluşan bütün bir ağa gerek var. Chester devam ediyor: Dahası, bir insani bağlam içinde işlev görmek için, bilgisayarlar yalnızca uzamsal analoğu uzamsal olmayan dijitale (klavyeler, fare, dijital (video)kameralar vb.) döndürmek için girdi aygıtlarına değil, ama insanlar anlayabilsin diye (ek-

ran ve hoparlörler gibi) dijital sayıları yeniden analog imge ve seslere döndürmek için de aygıtlara sahiptir. Dijital etki alanları kendi başına uzamsal olmasa da, –aslında sanal gerçekliğe daldırılmış– *Dasein*'ın perspektifinden kesinlikle uzamsal bir yapısı var.

20 Heidegger, *age*, s. 98.

21 Bu konuyu on birinci bölümde, Heidegger'in çağdaşı Plessner'in ortaya koyduğu "merkezdışı konumsallık" fikrinin yardımıyla, televarlığın bir analizinde işleyeceğim.

22 W. van Binsbergen, *Virtuality as a key concept in the study of globalisation*, Den Haag, 1997, s. 3.

23 Heidegger, *age*, s. 187, 196.

24 Heidegger, *The Age of the World Picture*, s. 117.

25 P. Hoenen, *Philosophie der organische natuur*, Antwerpen/Nijmegen, 1947, s. 326; W. Little, H.W. Fowler ve J. Coulson (yay. haz.), *The Shorter Oxford English Dictionary: On Historical Principles*, 2 bölüm, Oxford, 1978; Van Binsbergen, *age*, s. 9.

26 Heim, *age*, s. 109-110.

27 Bu olgu da, dördüncü bölümde tartışılan, sanal gerçekliğin bedenden kurtulmuş bir deneyim olduğuna dair yaygın iddiayla çelişir. Zaten uçuş simulatörü örneği, sanal gerçeklik donatımının işlevinin tam da "gerçek" organik bedenimizin duyularını uyarmak olduğunu gösterir. Randall Walser'a göre sanal gerçekliğin filmden, tiyatro oyunlarından ve televizyondan temel farkı ve üstünlüğü, onlardan farklı olarak siberuzayın cisimlendirmesidir. Sanal gerçekliğin yalnızca zihnimizde ya da hayali olmayıp vücutça da hissedilmesini sağlayan bu somutlanmadır. Fenomenolojik bir bakış açısından bakıldığında sanal gerçeklik deneyimleri günlük deneyimlerimizden daha az gerçek değildir.

28 N. Watson, "Why we argue about virtual community: A case study of the Phish. Net community", *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety* (yay. haz. G. Jones), Londra, 1997, s. 127-28.

29 R.C. MacKinnon, "Punishing the Persona: Correctional Strategies for the Virtual Offender", *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1997, s. 206-235.

30 W.W. Armstrong, "Cyberspace and the relationship between Place and Being - Is there really a place for us there?", *Southwestern Philosophy Review*, 1994, s. 41.

31 Mark Nunes de internetin sanallığına ilişkin analizinde bu yananlama dikkati çeker: "Sanal kavramını 'gerçekten daha gerçek' şeklindeki ticari anlamında değil, ama Bergson'un düşündüğü anlamda: Gerçek olanın ortaya çıkmasından önceki anda beliren olasılık hali olarak yeniden etraflıca düşünmemiz gerekebilir": "What space is cyberspace? The Internet and virtuality", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra 1997, s. 175.

32 Sanal olarak beslenebilen, kucağa alınıp okşanabilen ve sahipleri tarafından çoğu zaman niyetlere ve duygulara sahip bir yaratıkmış muamelesi gören interaktif bir evcil hayvan olan Tamagoçi gibi bilgisayarlı oyuncakları hatırlayalım (bkz. Turkle, *age*). Yapay zekânın ve yapay hayatın gelişmesi, belki insani olmayan varlıkların kendilerinin gerçekten yansıtmacı –niyetlerini dile getirebildikleri– bir konuma sahip oldukları bir noktaya götürecek bizi. Krş. M. Okrent, *Why the Mind Isn't a Program (But Some Digital Computers Might Have a Mind)*, WWW-document, 1996 (@); S. Penny, *The Darwin Machine: Artificial Life and Interactive Art*, WWW-document, 1995 (@).

33 Heidegger, *Die Technik und die Kehre*, Pfullingen, 1962; ayrıca bkz. de Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, s. 157 vd. ve krş. Chester, *age*, s. 79-92.

34 V. Flusser, "Das Ender der Tyrannei", *Arch+ Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, Maart, 1992, s. 25.

35 Enformasyon teknolojisi (üçüncü bölümde ele alındığı üzere) sosyal süreçleri denetlemek için kullanıldığında, insanları manipüle edilebilir veri ya da bilgisayar işaretlerine dönüştürür. On dördüncü bölümde, biyoteknolojide insan DNA'sı kodunun teknolojik denetimin en önemli hedefi haline gelmekte olduğunu göreceğiz.

36 Heidegger, *Holzwege*, s. 81. Modern sanat karşısında Heidegger'in Adorno ile paylaştığı kararsız tutumun ayrıntılı bir analizi için bkz. de Mul, "Hegel, Heidegger, Adorno and the Ends of Art".

37 Platon, *The Republic*, Harmondsworth, 1974, s. 605.

38 *Enneads*, c. V, viii, s. 1.

39 De Mul, *age*.

40 Ulmer, *The Object of Post-Criticism*, s. 86.

41 Heim, *age*, 124 vd.

42 Emmeche, *age*, 161.

43 Flusser, "Digitaler Schein", *Arch+ Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, Maart, 1992, s. 29-30.

44 Slouka, *age*, 1995.

Onuncu Bölüm

1 Castells, *age*, c. 1.

2 A. Giddens, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge, 1991.

3 S. Gottschalk, "The pains of everyday life: between the DSM and the postmodern", *Studies in Symbolic Interaction*, sayı 21, 1997, s. 115-146.

4 De Mul, *Progressive Governance - What Is Best Practice in Beating the Digital Divide?*, s. 367-373.

5 R. Descartes, *Œuvres philosophiques*, Paris, 1963, s. 487-488.

6 Dreyfus, *On the Internet*, s. 71-72; krş. M. Johnson ve G. Lakoff, *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*, New York, 1999.

7 S. Freud, *Gesammelte Werke*, Frankfurt am Main, 1968, s. 98.

8 N. Green, "Beyond being digital: representation and virtual corpreality", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 59-78; M. Kibby, *Babes on the Web; Sex, Identity and the Home Page*, WWW-document, 1997 (@).

9 I. de Groot, "Het verhulde geslacht. Over de (on)mogelijkheid om geslachtsloos te communiceren op het Internet", *Virtueel verbonden. Filosoferen over cyberspace* (yay. haz. Y. de Boer en M. Coolen), Amsterdam, 1997, s. 60-75.

10 D. Haraway, *Semians, cyborgs, and women: The Reinvention of Nature*, New York, 1991; Stone, *age*.

11 Bedenimizin bu üçlü ilişkisini izleyen bölümde daha yakından ele alacağım.

12 G.H. Mead ve C.W. Morris, *Mind, self & society from the standpoint of a social behaviorist*, Chicago, c. 3, 1934, s. 140.

13 *Age*, s. 142.

14 J.A. Holstein ve J.F. Gubrium, *The Self We Live By: Narrative Identity in a Postmodern World*, Oxford, 2000.

15 E. Goffman, *The presentation of self in everyday life*, Garden City, N.Y., 1959.

16 J. Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, 1990.

17 D. Haraway, *Semians, cyborgs, and women: The Reinvention of Nature*, New York, 1991. Stone, *age*; Turkle, *age*; Danet, "Text as mask: Gender, play and performance on the Internet", (yay. haz. S.G. Jones), *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, Londra, 1998, s. 129-158.

18 Bilgisayar dolayımlı kimlik inşasının eğlenceli boyutunun daha kapsamlı bir analizi için bkz. de Mul, "The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games".

19 Foucault, *age* ve *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*, Paris, 1976.

20 Van Binsbergen, *age*. Van Binsbergen'in kitabı büyük ölçüde Afrika'da sömürgecilik sonrasında kültürel kimliğin gelişmesine adanmıştır. Bu kimlik geleneksel sömürgecilik öncesi kimliğe kadar geri gitmez, ama başka kültürlerden ödünç alınan öğelerle yeni, sanal *authenticité* [otantiklik] ve *négritude* [Afrikalı siyahların bağımsız ve kendi başına değerli bir kültürü olduğunu savunan görüş –ç.n.] formları inşa edildi. Batı dünyasındaki postmodern, çokkültürlü toplumların kimliğinin de daha az sanal olmadığı açıktır.

21 R.C. Solomon, *Continental philosophy since 1750: the rise and fall of the self, A History of Western philosophy*, Oxfordshire; New York, 1988.

22 Heidegger, *Being and Time*, s. 281.

23 Ricoeur, *Temps et récit III: La temps raconté*, c. III, Paris, 1985 ve "Narrative identity", *On Paul Ricoeur. Narrative and Interpretation* (yay. haz. D. Wood), Londra, 1991, s. 188-199.

24 Ricoeur, "Life in the Quest of Narrative", In: D. Wood (yay. haz.), *On Paul Ricoeur. Narrative and Interpretation* (yay. haz. D. Wood), Londra, 1991, s. 20-33.

25 Ricoeur, *Oneself* as *Another*, Chicago/Londra, 1992, s. 141.

26 Krş. Ricoeur, *Life in the Quest of Narrative*, s. 21.

27 Ricoeur, *age*, s. 317-319.

28 W. Schapp, *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding*, Frankfurt am Main, 1988.

29 L.O. Mink, "History and Fiction as Modes of Comprehension", *New Literary History*, sayı 1, 1970, s. 557.

30 Burada Hume'ün görüşü ile onun Dennett ve Parfit (D.C. Dennett, *Het bewustzijn verklaard*, Amsterdam/Antwerpen, 1993; D. Parfit, *Reasons and persons*, Oxford [Oxfordshire], 1984) gibi günümüzdeki takipçileri arasında önemli bir fark yatar. Onların iddiasının özü, katıksız bir kurmaca olduğuna göre kendiliğin hiçbir önemi olmadığına dayanırken, Ricoeur'ün öyküsünde önemli olan tek şey edebi kurmacadır. Ne de olsa, ifade edilmiş kendiliğimizi var eden yapısal bir kurmacadır. Ricoeur'ün anlatısal kimlik fikrini, Hume'in peşinden giden Dennett'in önerdiği anlatısal bir ağırlık merkezi olarak kendilik fikriyle kıyaslamak aydınlatıcıdır. Dennett "anlatısal bir ağırlık merkezi olarak kendilik" kavramında, kendiliği, fiziksel bir ağırlık merkezi fikriyle kıyaslanabilecek bir "teorisyen kurmacası" olarak adlandırır: "The Self as a Center of Narrative Gravity", *Self and Consciousness* (yay. haz. F. Kessel, P. Cole ve D. Johnson), Hillsdale, 1992, s. 275-288 (@). Tıpkı fiziksel kavramın durumunda olduğu gibi, ona göre "kendilik" kavramı gerçeklikteki herhangi bir madde-

ye göndermede bulunmaz. Ricoeur ve Dennett bu noktada görüş birliği içindedir. Bununla birlikte, çekişmenin kritik noktası, ağırlık merkezinden farklı olarak "kendilik"in, teorik bir kurmaca olmaktan ziyade bizim olduğumuz kurmaca olmasıdır; çünkü Dennett için "ağırlık merkezi" gibi "kimlik" de, belirli fenomenleri dışarıdan tanımlamamızı mümkün kılan bir soyutlama olduğundan teorik bir kurmacadır. Eğer anlatısal kimliğimizi edebi bir kurmaca olarak adlandırırsak, bu söz konusu fikrin öyküden önce gelen bir kimliğe değil, ama hayal gücümüzün bir ürününe gönderme yapmasındandır. Ne var ki, bu kurmaca, (tıpkı davranışını anlayabilmek için bir nesneye bir ağırlık merkezi atfettiğimiz gibi) eylemlerini anlayabilsinler diye her şeyden önce başkalarına atfettiğimiz bir soyutlama değil, günlük varoluşumuzun somut, anlamlı bir düzenlemesidir.

31 A.K. Maan, *Internarrative Identity*, Lanham, Md., 1999, s. 84.

32 *Age*, s. 57.

33 *Age*, s. 16.

34 *Age*, s. 45.

35 M. Alexander, *Fault lines: a memoir*, New York, 1993, s. 183 ve Maan, *age*, s. 37.

36 K. Gergen, *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Society*, New York, 1991, s. 73-74.

37 J. Buten, *Personal Home Page Institute: First World Wide Web Personal Home Page Survey*, WWW-document, 1996 (@).

38 Bkz. örneğin Turkle, *age*.

39 De Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, s. 237-239.

40 Lévi-Strauss "bricolage"ı, insanların deneyimlerini düzene sokma konusundaki temel ihtiyaçlarını dile getirme yollarından biri olarak görür: Bu yollardan "vahşi akla" özgü olan biri, bildik ve daha önce kullanılmış alet ve öğelerin yeniden düzenlendiği, böylece yeni formların yaratıldığı "somut bilimi"dir. Eğer anasayfaların ve ağ sitelerinin alelacele oluşturulma tarzına bakarsak, bu kavram özellikle anlam kazanır: Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, 1962.

41 Kibby, *age*.

42 Krş. de Mul, *Hegel, Heidegger, Adorno and the Ends of Art*.

43 Joyce, *age*, s. 39-59.

44 Daha önce sözü edilen Tamagoçi'yle, pek öyle kucağa alınıp okşanamasa da özellikle güçlü duygular uyandırabildiğini kanıtlayan ve aslında sahibinin bir dizi soyut simgeyi manipüle etmekten başka bir şey yapmadığı sanal evcil hayvanla kıyaslayın.

45 Coolen, *age*, s. 48-51.

46 T. Erickson, *The World Wide Web as a Social Hypertext*, WWW-document, 1996 (@).

47 M. Ryder, *The World Wide Web and the Dialectics of Consciousness*, WWW-document, 1998 (@).

48 Kişisel ve aleni alanların bu bulanıklaşması, kamu taşıtları gibi kamusal alanlarda cep telefonlarının kullanımında ve kişisel meselelerin aleniyete döküldüğü sözde reality TV'de de gözle görülebiliyor.

49 Frissen, "The myth of the digital divide", *Beyond the Digital Divide: Reducing Exclusion, Fostering Inclusion* (yay. haz. B. Cammaerts vd.), VUB Brussels University Press, Brüksel, 2003, s. 17-33.

50 Castells, *age*.

51 N. Stenger, "Mind is a Leaking Rainbow", *Cyberspace: First Steps* (yay. haz. M. Benedikt), Cambridge/Londra, 1991, s. 49-58.

52 Valerie Frissen'le beraber, Hollanda hükümetince ısmarlanan araştırma programı Infodrome'de bir dizi tipik anasayfayı analiz ettim.

53 P.M. Coons, "The differential diagnosis of multiple personality: A comprehensive review", *Psychiatric' Clinics of North America*, sayı 7, 1984, s. 51-67.

54 R. Ofshe ve E. Watters, *Making Monsters: False Memories, Psychotherapy and Sexual Hysteria*, New York, 1994.

55 James Glass, bana kalırsa haklı olarak, böyle rahatsızlıkları Stenger'in yaptığı gibi romantik bir şekle sokmamamız gerektiğine işaret ediyor. Disosiyatif rahatsızlıklar genellikle çok acı çektirir: J.M. Glass, *Shattered Selves: Multiple Personality in a Postmodern World*, Ithaca/Londra, 1993.

56 Dennett, *age*; Dennett ve N. Humphry, "Speaking for ourselves", *Raritan: A Quarterly Review* içinde, c. IX, Yaz 1989, s. 68-98.

57 Glass, *age*.

58 Gottschalk, *age*.

59 Turkle, *age*, 255.

On Birinci Bölüm

1 Kısa süre öncesine kadar, birkaç küçük metin dışında Plessner'in hiçbir yapıtı İngilizceye çevrilmemişti; adına *Routledge Encyclopedia of Philosophy*'de rastlamayız. Ancak, bir süre önce –*Grenzen der Gemeinschaft: Eine Kritik des sozialen Radikalismus*'un (1924) bir çevirisi olan– *The Limits of Community: A Critique of Social Radicalism* (1999) yayımlandı ve Plessner'in felsefi başyapıtı *Die Stufen des Organischen und der Mensch* (1928, *Stages of the Organic and Man*) halen İngilizceye çevriliyor.

2 Bu kısmen, Plessner'in Yahudi kökeninden dolayı 1933'te nasyonal sosyalist rejim tarafından görevden uzaklaştırılmasıyla açıklanabilir. Plessner ondan sonra 1934'ten 1951'e kadar Groningen'de (savaş yıllarında orada da saklandı) profesördü. Bir hayli hantal Almanca üslubu da yapıtının yaygınlık kazanmasını engellemiş olabilir. Plessner üstüne yayın ve konferansların çoğalan sayısının gösterdiği gibi, yapıtına duyulan ilgi şimdi dünyanın İngilizce konuşulan yerlerinde bile artıyor.

3 Bu transhümanist program on dört ve on beşinci bölümlerde daha kapsamlı ele alınacak.

4 Krş. de Mul, *age*.

5 Marquard, *age*, s. 120.

6 Krş. W. Schulz, "Über den philosophie geschichtlichten Ort Martin Heideggers", *Philosophische Rundschau*, 1953-1954, s. 65-93, 211-232.

7 Plessner, *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, s. 138 vd.

8 *Age*, s. 282 vd.

9 *Age*, s. 364.

10 Plessner felsefi antropolojisinde, öznenin merkezdışı konumuna yaptığı bu vurguyla, örneğin Jacques Lacan'ın yazılarında karşılaştığımız (neo)strüktüralist insan kavramını açıkça sezinler.

11 *Age*, s. 365.

12 Bkz. bu bağlantı içinde bu üç dünyanın dördüncü bölümdeki edebi araştırma analizi.
13 *Age*, s. 363.
14 Bkz. O. Marquard, *Schwierigkeiten mit der Geschichtsphilosophie. Aufsätze*, Frankfurt a/M, 1982, s. 122.
15 L. Nauta, "Synchronie und Diachronie in der philosophischen Anthropologie Plessners", *The Quest for Man. The topicality of philosophical anthropology* (yay. haz. J. van Nispen en D. Tiemersma), Assen, 1991, s. 37-46.
16 Plessner, *age*, s. 385.
17 *Age*.
18 Plessner, *age*, s. 396. Krş. E. Davis, *Technosis. Myth, magic + mysticism in the age of information*, New York, 1998, s. 10.
19 P. Weibel, "De nieuwe ruimte in het elektronische tijdperk" *Boek voor de instabiele media* (yay. haz. E. Bolle), Den Bosch 1992, s. 75. Weibel bu pasajda teleteknolojinin fenomenolojik ve gerçek etkileri diye adlandırdığı etkileri arasında bir ayrım yapar. Bu gerçek etkiler "yokluk, terk, ayrılık, ortadan kaybolma, kesinti, geri çekilme ve kayıp"la ilgilidir. Weibel'den farklı olarak bu "gerçek"i akli bir anormallik olarak değil,–Plessner'le uyum içinde– merkezdışı konumsallığın karakterize ettiği insana özgü hayat şekline ait olarak düşünmek isterdim.
20 Rheingold, *age*, 264.
21 Krş. M. Midgley, *Science as salvation : a modern myth and its meaning*, Londra/New York, 1992; D. Noble, *The Religion of Technology*, 1997.
22 Moravec, *age*, s. 2.
23 *Age*, s. 4.
24 Heim, *age*, s. 89.
25 Dennett, *age*.
26 Plessner, *age*, s. 397.
27 Plessner, *age*, s. 420.
28 Plessner, "Unmenschlichkeit", *Mit anderen Augen: Aspekte einer philosophischen Anthropologie*, Stuttgart, 1982, s. 200.
29 Plessner, *age*, s. 205.

On İkinci Bölüm

1 U. Eco, "La bustina di Minerva", *Espresso*, 30 Eylül 1994.
2 *Age*.
3 Geleneksel olarak papazın müminden bir kafesle ayrıldığını düşünürsek, bu durum biraz dikkat çekicidir.
4 Bilgisayarın kilidini açtığı siberuzayın bu kutsanması, Pithagoras'a geri dönüşü başlatmış görünüyor. Kutsal rakamlar! Ayrıca bkz. Wertheim, *age*.
5 M.C. Taylor, "About religion: economies of faith in virtual culture", *Religion and postmodernism*, Chicago, 1999.
6 A.O. Lovejoy, *The great chain of being; a study of the history of an idea*, Cambridge, Mass., 1936.
7 T. Leary, "The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot", *Storming the Reality Studio* (yay. haz. L. McCafferey), Durham, 1992, s. 245-258.

8 H. Achterhuis, *Van Stoommachine tot cyborg; denken over techniek in de nieuwe wereld*, Baarn, Ambo, 1997.

9 *Age.*

10 Margaret Wertheim'ın görüşüne göre siberuzayın yarattığı bu dinsel büyüleyiciliğin uzun bir geçmişi var ve en azından Pithagoras'ın ve Platon'un felsefesine kadar geri gidiyor, söz konusu felsefede rakamların değişik, saf, ölümsüz bir dünyaya esrarlı bir girişi sağladığı düşünülüyordu (*age*).

11 M.C. Taylor ve M.F. Brown, "Het morphen der Goden", *Wave. Technotrends gigazine*, Aralık-Ocak 1995, s. 104.

12 Heim, *Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing*, s. 200.

13 Davies modern teknolojinin hâlâ büyülü kökenlerince şekillendirildiğini yazar: "Bugünün ileri teknolojilerinin yaydığı güçlü aura yalnızca yeniliklerinden ya da şaşkınlık verici karmaşıklarından türemez; söz konusu aura, daha önceki çağların büyücülerinin ve simyacılarının gerçekleştirmeye çalıştıkları sanal projelerin aynen gerçekleşmesinden de türer. Büyü, teknolojinin bilinçsiz, akıldışı sihridir. Modern teknolojik dünyamız doğa değil, genişletilmiş doğa, süper doğadır ve onun mutasyona uğramış zihin ve madde sınırını ne denli yoğun araştırırsak, büyüsünü yitirmiş ürünlerimiz kendilerini o denli doğaüstünün retoriğiyle güreşirken bulacaktır": *age*, 38; ayrıca bkz. Noble, *age.*

14 T. Leary ve E. Gullichsen, *Load &Run High-tech Paganism-Digital Polytheism*, WWW-document, z.j (@).

15 W. Gibson, *Count Zero*, New York, 1986, s. 119, 121.

16 Bu özelliği, örneğin denizaşırı sömürgeler üstüne değerli enformasyon toplayan ve bunu geleceğin sömürgecilerine aktaran "bilgi merkezleri" olarak önemli bir işlevi yerine getiren Delfi kâhinleriyle paylaşırlar: *The Greek discovery of politics*, Cambridge, Mass. 1990.

17 Havelock, *age.*

18 Bkz. Ricoeur'ün anlatı modeline dair onuncu bölümdeki tartışma.

19 Bkz. Heim, *age*, s. 167-191.

20 Bu arada Hegel buna dikkati çeker. Hegel'in birinci bölümde tartışılan, insanlık tarihini giderek ruhanileşen bir süreç olarak alan görüşüyle kıyaslayınız.

21 Heim, *age*, s. 207.

22 Ong, *age*, s. 36.

23 Birkerts, age, s. 183.

24 Neil Postman, *The End of Education: Redefining the Value of School*, Knopf, New York, 1995.

25 O. Marquard, "Lob des Polytheismus. Über Monomythie und Polymythie", *Philosophie und Mythos. Ein Kolloquium* (yay. haz. Hans Poser), Berlin/New York, 1979, s. 40-58.

On Üçüncü Bölüm

1 A. Toffler, *The third wave*, New York, 1980.

2 S. Levy, *Artificial Life: The Quest for a New Creation*, Londra, 1992.

3 İnsangiller ailesinin gelişmesiyle ilgili aşağıdaki taslak, Richard Leaky'nin *The Origin of Mankind*, *The origin of humankind*, New York, 1994 ve Cavalli-Sforza'nın *The Great Human Diasporas: The*

History of Diversity and Evolution, Reading, Addison-Wesley, Mass., 1995 adlı yapıtlarından alındı. Fiziksel kanıtların azlığı yüzünden (Leaky'ye göre can alıcı paleontolojik keşifler büyük bir masanın üstüne serilebilir) insangillerin tarihinin rekonstrüksiyonu bir hayli yorum gerektirse de, insanın anatomik evrimine ilişkin araştırma geçen onyıllar içinde stratigrafik araştırma (içinde paleontolojik keşifler yapılan yeryüzü katmanlarının yaşının tarihlendirilmesi), kemik kalıntılarının C-14 testiyle tarihlendirilmesi, arkeolojik keşifler ve özellikle insanın genetik evrimine ilişkin moleküler-biyolojik araştırma (bunun kapsamlı bir incelemesi Cavalli-Sforza'nın kitabında bulunuyor) ile desteklendi. Araştırmanın çeşitli soyları her ayrıntıda birbirine uymasa da, örtüştükleri yanlar dikkat çekicidir. Bu da rekonstrüksiyonun akla yakınlığına katkıda bulundu ve insanın evriminin küresel seyri konusunda yaygın bir görüş birliğine yol açtı.

4 *Nature* dergisi 2002 yazında o zamana kadar keşfedilen en eski insangilin Kuzay Çad'daki keşfini duyuruyordu. *Sahelanthropus tchadensis* (gayri resmi olarak, Toumaï) diye adlandırılan bu tür neredeyse 7 milyon yaşında olarak –yani insanımsılar ile insangiller arasındaki bölünmeye yakın bir döneme– tarihlendirildi ve 380 cc'lik bir kafatası kapasitesine sahip. M. Brunet vd., "A new hominid from the Upper Miocene of Chad, Central Africa", *Nature*, c. 418, sayı 11, Temmuz 2002 (@).

5 M. Donald, *Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*, Cambridge, 1991. Donald'ın bilişsel evrimle ilgili çok geniş incelemesi, yukarıda değinilen ilişkili disiplinlerin birçoğuyla bağlantılıdır. Kuşkusuz, böyle bir eklektik yaklaşım daima amatörlük tehlikesini beraberinde getirir ve konuya yabancı biri için bu konuda hüküm vermek zordur. Bununla birlikte, Donald'ın kendi sahasındaki düzinelerce uzmanın *Behavioral and Brain Science* dergisinde adeta oybirliğiyle övgü düzmelerinden kitabının bilişsel evrimi araştırma alanında üstün bir rehber olduğu sonucu çıkarılabilir. Bkz. M. Donald, "Précis of Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition", *Behavioral and Brain Sciences*, c. 16, 1993, s. 737-791.

6 Burada, konunun eksik bir yanının kalmaması için, beynin hacminin, bilişsel gelişmenin derecesini tek başına tayin etmediğini belirtmeliyim. Önemli olan yalnızca nöronların sayısı değil, onlar arasındaki bağlantıların da sayısıdır. Dahası, beynin hacmiyle vücut ölçüsü arasındaki ilişki de bir rol oynar.

7 Hepsi de sosyal bilimler eğitimli olan bu üç yazar, kendilerini büyük ölçüde alfabetik yazının başlangıcının yarattığı sonuçlarla sınırlı tutarlar. Oysa sayısal [numerik] yazının ortaya çıkışı daha az radikal değildi. Yedinci bölümde savunduğum üzere, gerçekliğin modern doğal bilimlerdeki matematiksel tanımı, doğal dillerdeki tanımı büyük ölçüde saf dışı kıldı. Bkz. Flusser, "Digitaler Schein", *Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien* (yay. haz. F. Rötzer), Frankfurt am Main, 1991, s. 147-159.

8 Ong, *Sözlü ve Yazılı Kültür*, s. 46.

9 *Age*, s. 49-50; Havelock, *age*, s. 87-96, 131-132, 294-296.

10 Parry ve Parry, *age*.

11 Bu dönüşümcü dünya görüşünün en en açıkça ifade edildiği yerlerden biri Ovidius'un *Metamorfozlar*'ıdır, özellikle akla gelebilecek her şekle bürünen deniz canavarı Proteas'a dair mittir.

12 J. Goody, *The Domestication of the savage mind*, Cambridge University Press, Cambridge, 1977, s. 128.

13 Ong, *age*, s. 125-126.

14 *Age*, s. 127.

15 İnsan kimliği anlatılarla dolayımlandığı sürece, anlatısal bir kapanış yönündeki bu gelişme modern bireyin kimliği açısından da geçerlidir.

16 *Age*, s. 161.

17 Dahası, bilgisayar dolayımlı multimedya, sözlü kültürünkini hatırlatan dönüşümcü bir dünya görüşünün yaratılmasına katkıda bulundu. Bunun popüler kültürdeki çarpıcı bir işareti, metamorfozun, örneğin *morphing* diye bilindiği bilgisayar teknolojisindeki dikkat çekici geri dönüşüdür; *morphing*, sözgelimi Michael Jackson'ın "Black and White" adlı video klibindeki muhteşem görsel metamorfozları mümkün kıldı.

18 Bunu gelecek bölümün ikinci kısmında açıklayacağım.

19 Krş. Cavalli-Sforza, *age*.

20 Van Heylighen ve Bollen'in iddiası artık biraz eskidi. Birleşik Amerika'da o zamandan beri imal edilen çalışma sistemleri, felçli insanların, ilkel bir tarzda olsa da, düşünceleriyle ya da tam olarak: Beyinde uyandırılan ve bir elektroansefalogram tarafından okunan uyarıcılar vasıtasıyla bir bilgisayarı kullanmalarına olanak tanıyor.

21 Örneğin optik bilgisayarın ve kendi kendine öğrenen organik bilgisayarın yanı sıra, "beşinci kuşak bilgisayar" adaylarından biri, bir insan gibi aynı anda birkaç görevi eşgüdümlü yerine getirebilen paralel bilgisayardır. Kimi araştırmacılara göre bunu hayata geçirmenin olası bir yolu, *kubit*'lerin [kuantum bit] zaman içinde herhangi bir noktada 0 ile 1 arasında birkaç durumu temsil ettiği kuantum bilgisayarı olabilir. Bilgisayarın tarih ve geleceği için bkz. De Mul, *Filosofie in Cyberspace*, Klement, Kampen, 2002'nin giriş bölümü, s. 10-17.

22 J.J.W. Lisman, G. Goris ve J. G. van Soest (yay. haz.), *Van kennis naar informatie: Van informatie naar kennis*, Leiden, 1996.

23 Slouka, *age*.

24 M.J. van den Hoven, *Information technology and moral philosophy: philosophical explorations in computer ethics*, Rotterdam, 1995.

On Dördüncü Bölüm

1 H. Kunneman, "Humanisme en postmodernisme", *Humanisme. Theorie en praktijk* (yay. haz. Paul Cliteur ve Douwe van Houten), Utrecht, 1993, s. 65.

2 *Age*, s. 76.

3 *Age*, s. 68.

4 *Age*, s. 67.

5 De Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, s. 14-22.

6 Kunneman, *age*, s. 67.

7 Castells, *age*, s. 98; krş. ikinci bölüm.

8 Kunneman, *age*, s. 70.

9 N.V. More, *Create/Recreate. Transhuman Beginnings and Extropian Creativity*, 1997.

10 World Transhumanist Association'ın tanımına göre: "Transhümanizm, biyolojik sınırlamalarımızı aşmak ve insanın koşullarını dönüştürmek için teknolojinin kullanımını savunan felsefedir.

Teknolojik gelişmenin hızlanan temposu, süperinsan yapay zekâsı ve moleküler nanoteknoloji gibi devrimci olasılıkların önünü açıyor. Bu gelişimlerin sonuçları şunları içerebilir: Zevk alma merkezlerimizin biyokimyasal zenginleşmesi ya da yeniden tasarımı, böylece daha zengin bir duygu çeşitliğin, ömür boyu mutluluğun ve her gün doruğa çıkan keyif verici deneyimlerin tadını çıkarmamız; yaşlanmanın ortadan kaldırılması; hastalıkların yok edilmesi ve belki insan bedenlerinin yerini yavaş yavaş sentetik artırımlar ve bilgisayarların alması" (@). Max More'ın *The Extropian Principles 2.6.* (1993-1995) adlı yapıtının girişindeki kısa tanımı da aynı doğrultudadır: "Ekstropianizm bir transhümanist felsefedir: Hümanizm gibi transhümanizm de akılcılık ve insanlığa değer verir ve kaderimizi dışarıdan denetleyen doğaüstü, bilinemez güçlere inanmak için hiçbir neden görmez, ama evrimin salt insani aşamasının ötesine geçmemiz için teşvik eder" (@).

11 J.P. Van Praag, *Grondslagen van humanisme*, Amsterdam/Meppel, 1978, s. 88-103.

12 P. Cliteur, *Constitutional scrutiny*, Den Haag, 1991.

13 Birleşik Amerika'da bir dizi firma bu hizmeti sunuyor. Şu anda, ölen yaklaşık yüz insanın beden ya da beyinleri dondurulmuş bulunuyor ve dünya çapında aşağı yukarı bin kişi öldüklerinde dondurulmak için düzenlemeler yaptılar.

14 Moravec, *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, 1988, s. 109-110.

15 *Age*, s. 116 vd.

16 (Problematik) bir ontolojik postulattan ziyade bilimsel bir program olan Kartezyen beden ve zihin düalizmi, bu şekilde geçici olarak yerine getirilecektir.

17 *Age*.

18 Paul ve Cox, *age*.

19 Köktendinci hareketlerin Amerika Birleşik Devletleri'nde evrim kuramının öğretilmesini yasaklatma girişimleri için bu denli enerji harcama ya da, başarısız olunca, bunun yaratılış kuramlarıyla tamamlanmasını sağlamaya çalışma nedenleri de olasılıkla budur. Hollanda da, evrim kuramının üniversite öncesi sınavlara dahil edilmesine karşı artan bir direniş var.

20 Neredeyse savaş benzeri bu mecaza rağmen, "varoluş mücadelesi" yalnızca en güçlü bireyin hakkıyla ilgili değildir. Bireyler arasında barışçıl işbirliği ve türler arasında ortakyaşama ilişkileri, bireyler ve türlerin hayatta kalmalarında çoğu zaman can alıcı bir rol oynar.

21 Şans yalnızca evrimin değişik yanlarıyla ilgili olduğu için bir rol oynamakla kalmaz, aynı zamanda beklenmedik olay, amaçlılığın yokluğu, istatistiksel olasılık ve ölümcüllük gibi şans kavramlarının anlamının farklı yanlarından dolayı devreye girer.

22 S.J. Gould, "'What is life?' as a problem in history", *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the future of biology* (yay. haz. M.P. Murphy ve L.A.J. O'Neill), Cambridge, 1995, s. 25-40.

23 Gould, *Wonderful life: the Burgess Shale and the nature of history*, New York, 1989.

24 Gould, *age*.

25 Paul ve Cox, *age*, s. 33-87, 68-71.

26 Cavelli-Sforza, *age*. Bu süreçte biyolojik ve kültürel etkenler adamakıllı iç içe geçmiştir. Sözgelimi, (mağara resimlerinden alfabetik yazıya kadar) harici simgelerin kullanımının gelişmesiyle insanoğlunun biyolojik beyninin harici bir bellek stoğunu içerecek şekilde genişlediği ileri sürülebilir. Her ne kadar insanoğlu modern *Homo sapiens sapiens*'in meydana çıkmasından bu yana anatomik olarak gelişmediyse de, o zamandan beri bilişsel donanımın gelişmesi devam etti. Bilişsel-evrimsel

bir perspektiften bakıldığında, *Homo sapiens sapiens*, harici bir bellek stoğuyla donatılmış insan, daha en baştan bir siborg –yarı organizma, yarı aygıttı (krş. önceki bölüm).

27 İlaveten, iyi talih şeklindeki şansın da önemli bir rol oynadığını belirtelim.

28 Moravec de buna dikkati çekti: "Richard Dawkins'in mecazında kör bir saatçinin işiyiz. Ama artık kısmi bir görme yetisi kazandık ve, istersek, görme gücümüzü saatçinin elini yönlendirmek için kullanabiliriz": *age*, s. 159.

29 "Eşsizliğimiz, kendi ardıllarımızı yaratma yeteneğimizde yatacaktır": Levy, *age*, s. 9.

30 Genetik mühendisliği klasik bitki ve hayvan yetiştirmeden ayrılır, çünkü burada söz konusu olan mevcut genetik malzemenin yeniden bileşimini denetlemek değil, "yeni" genetik malzeme yaratmaktır.

31 IBM'in bir programdaki kaçınılmaz hataları silme (*debugging*) konusunda yaptığı bir inceleme, programın ölçeğiyle birlikte masrafların da katlamalı artacağını gösterdi. 6000 satırlık bir programın hatalarının giderilmesi hata başına 100 $ ve toplam 100.000 $ tutacakken, 1 milyon satırlı bir programın her satırı 1.000 $ ve toplam 1 milyar dolar tutacaktı. Bu hesaplamaya göre, yüz milyonlarca, belki milyarlarca satır içerecek olan yukarıdan aşağıya programlanmış bir insan beyni simülasyonunun hatalarının giderilmesi satır başına en azından on binlerce dolar ve toplam milyarlarca ya da hatta trilyonlarca dolar tutacaktı. Paul ve Cox, *age*, s. 94.

32 "Var olan bir insanın hem ömrünü uzatma, hem zekâsını artırma fikrinin, evreni daha iyi kavramak açısından olasılıkla etkili bir yol olmadığını sanıyorum, çünkü kanımca geçmişimizden gelen fazla ağır bir evrimsel bagajımız var. Olasılıkla en iyi yol [eskiyle bağlarımızı] temiz bir şekilde koparmak ve şu anki koşullara bizden daha iyi uyum sağlamış olan kendi ardıllarımızı tasarlamaktır... Şu anda, mevcut bir zihni, en azından çok fazla sınırlamaları olan ve gelecek için yanlış inşa edilmiş olan mevcut bir biyolojik zihni korumaktansa çocuklar inşa etmenin daha iyi olduğunu düşünüyorum": *Interview with Hans Moravec* (@).

33 H.J. Pos, "Personalisme en humanisme", *Het Keerpunt*, Eylül 1947, s. 479. Özellikle ekstropist Max More'un yazıları Nietzsche'den alıntılarla doludur. Anti-hümanizm tartışması diye anılan bağlamda "transhümanizm"in Nietzsche'yle bağlantılı olarak kullanıldığını da belirtmeliyiz. Ne var ki, orada "trans" kelimesi insanların kendisinden ziyade insanoğlunun belirli bir (hümanist) açıklamasıyla bağlantılıdır.

34 F. Nietzsche, *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*, Berlin, 1980, c. 5, s. 410. Bu perspektiften bakıldığında, Nietzsche'ye göre, canlı doğa ile ölü arasındaki ayırıcı çizgiyi belirlemek güçtür. Ona göre hayatın kendini fethetme arzusuna özgü olan yorumunun analizi bağlamında, Nietzsche inorganik doğada da kimyasal süreçlerin olabileceğini gözlemler: *age*, c. 7, s. 437. Bununla bağlantılı olarak bkz. de Mul, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life* adlı yapıttaki Nietzsche yorumu.

35 Nietzsche, *age*, c. 4, s. 148. Nietzsche'nin Amerikan çalışma tarihinin bu yanıyla ilgili olarak Stanley Kubrick'in –gelecek bölümde uzun boylu tartışılacak– filmi *2001: Bir Uzay Macerası* (1968) pek az, ama önemsiz olmayan bir rol oynar. Bu film hayvandan insana ve insandan *Übermensch*'e dönüşümde teknolojinin rolünü konu alır. Filmin yıldızlarından biri, birçok bakımdan insandan üstün olan olağandışı ileri düzeyde bir yapay zekâ olan HAL'dır. Filmdeki can alıcı dönüşüm sahnelerine Richard Strauss'un Nietzsche'nin *Böyle Buyurdu Zerdüşt* adlı yapıtına dayanan bir senfonik şiir eşlik etmişti. Daha önce sözü edilen Marvin Minsky, Kubrick'in filmde ona danışmanlık

etmesi için getirttiği bilim insanlarından biriydi. Bu filmin onun kuşağı üstünde yarattığı büyük etki için bkz. Minsky ile yapılan söyleşi *Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality* (yay. haz. D.G. Stork), Cambridge, 1997, s. 15-31.

36 Nietzsche, *age*, c. 5, s. 14.

37 M. More, *Technological Self-Transformation Expanding Personal Extropy*, WWW-document, 1997 (@). More bu bağlamda Nietzsche'nin üstüninsan (*Übermensch*) doktrininin faşist yorumuna açıkça karşı çıkar: "Hayatlarımızda özdenetim uygulamamız ve kendimize bilinçli olarak rehberlik etmemiz, her zaferle bakışlarımızı yukarı yöneltttiğimiz için daha yüksek hedeflere ulaşmamıza imkân tanıyacaktır. Kendimizi etkili bir şekilde yönetmemiz, bizi başkalarını kontrol etme arzusundan azat edecektir. Yaygın yorumun aksine, *Übermensch* sarışın canavar, fatih ve yağmacı değil. Üstüninsanlar ne başkalarını yönetirler, ne de başkalarının onları yönetme girişimlerine göz yumarlar."

38 M. More, "On Becoming Posthuman", WWW-document, 1994 (@).

39 Kelly, *age*. Bu, transhümanistler tarafından koydukları hedeflerin kaçınılmaz sonucu olarak kabul edildiği sürece, her durumda onları dizginsiz bir kontrol tutkusuyla suçlayamayız.

40 Yeni teknolojilerin gelişim tarihinde daima bir dönüm noktası görülür. İnsanın seçimlerinin bu gelişme üzerinde büyük etki yarattığı bir dönemin ardından teknoloji kendi itici gücünü ve görünüşe bakılırsa kendi dinamizmini kazanır (Hughes, agm; krş. Hughes'un görüşlerinin üçüncü ve on birinci bölümlerdeki tartışması).

41 Plessner, *age*; krş. on birinci bölüm.

42 H. Jonas, *Das Prinzip Verantwortung: Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation*, Frankfurt, 1984.

43 Nietzsche, *age*, c. 5, s. 367.

44 David Pearce'in *The Hedonistic Imperative* [Zevk Alma Zorunluluğu] adlı incelemesi bunun kapsamlı bir savunusunu sunar (@).

45 Nietzsche'nin "son adam" betimlemesi, Huxley'in *Cesur Yeni Dünya*'sının bedenleri anestezi altındaki sakinlerine tamamen uygulanabilir: "Ara sıra birazcık zehir: Tatlı düşler getiren. Ve, en sonunda, bol zehir, rahat ölmek için. Erkekler hâlâ çalışıyorlar, çünkü çalışmak zevk demek. Ama zevkin kontrolü ele geçirmemesi sağlanmış... Son insanlar 'Mutluluğu keşfettik' diyor ve el sallıyorlar": *Age*, c. 4, 19.

46 Pearce yukarıda alıntılanan incelemesinde, "aşırı dopamin kullanımı"nın kaçınılmaz olarak duygusal hissizliğe ve uyuşukluğa yol açtığı varsayımına karşı bir dizi aklı başında iddia ileri sürer.

47 Örneğin besbelli transhümanist programın sosyal sonuçlarını da hesaba katmalıyız. Bu program insan hayatında ayniyetten ziyade köklü bir farklılaşmaya yol açarsa, o zaman bu –sözgelimi– güç dengeleri bakımından da birçok önemli sonuç doğuracaktır. Bu nedenle yeniden biyoteknolojik yapılı sosyal sınıflara bölünmüş haliyle *Cesur Yeni Dünya*'yı aklımızda tutmalıyız. Bkz. ayrıca Minsky'nin bu altbölümün başındaki soruları.

48 Max Frisch, *Lastige Vragen*, Meulenhoff, Amsterdam, 1992, s. 5.

On Beşinci Bölüm

1 Filmin itibarının önemli bir kısmı, senaryonun dayandığı "The Sentinel" (1951) adlı öykünün yazarı ve dahası Kubrick'le birlikte senaryodan sorumlu olan Arthur C. Clarke'a aittir. Clarke film

senaryosunu temel alarak öyküyü bir roman halinde geliştirdi ve kitap, film gibi 1968'de *2001: A Space Odyssey* başlığıyla ortaya çıktı (burada özel edisyondan alıntılandı). Devam yapıtları şunlardı: *2010: Odyssey Two* (1982, 1984'te Peter Hyams tarafından *2010* başlığıyla filme alındı), *2061: Odyssey Three* (1987) ve *3001: The Final Odyssey* (1997). Bununla birlikte ne sonraki kitaplar, ne Hyam'ın filmi Kubrick'in ve Clarke'ın başyapıtıyla boy ölçüşebilir. Ben *2001: Bir Uzay Macerası* yorumumda çıkış noktası olarak filmi alıyorum, ama gereken yerde senaryoya ve Clarke'ın roman versiyonuna da atıfta bulunuyorum. Hem Clarke, hem Kubrick özgün senaryoya ilaveler yaptıkları ve bir dizi yerde onu değiştirdikleri için, film ve roman bu bölümde göreceğimiz gibi bütünüyle örtüşmüyor.

2 HAL, "Heuristically programmed ALgorithmic computer"ün kısaltmasıdır (Clarke, *2001: A Space Odyssey*, Londra, 2001, s. 97). Birkaç eleştirmen bu adı IBM'e yönelik şaka yollu bir sataşma olarak yorumladı. Ne de olsa, bu kısaltmanın üç harfinin yerine alfabetik sırayla bir sonraki harfleri koyarsanız, sonuç bu çokuluslu bilgisayar firmasının adıdır. Ne var ki, Clarke'ın kendisi defalarca HAL'ın, "IBM'den bir adım ileride olmak için" bir harfin yerinin değiştirilmesi yoluyla IBM'den türetildiğini yalanladı: Clarke, "Önsöz", *Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality* (yay. haz. D.G. Stork), Cambridge, 1997, xi-xvi, xi; krş. Clarke, *2001. A Space Odyssey*, s. xx.

3 Kubrick, *age.*

4 Nietzsche, *age*, c. 4, s. 16.

5 Cavalli-Sforza, *age.*

6 J.D. Barrow, *The Origin of the Universe*, New York, 1994, s. 3.

7 Bu, başka şeylerin yanı sıra, astronotların fiziksel kondisyonlarını korumak için attıkları turlarla ifade edilir. Uzaygemisinin dairesel şeklinden dolayı egzersizleri bir ayak değirmeninde koşan bir hamsteri çağrıştırır.

8 HAL'ın işlev bozukluğu ve ekibi öldürme motifi filmde bir tarafa bırakılır. Özgün senaryoda ve Clarke'ın *2001*'in kitap versiyonunda HAL'ın antenle ilgili kusurlu teşhisi, her zaman gerçeği konuşması kuralı ile görevin gizli amacını –siyah monoliti yapanlarla temas kurmak– kendine saklama talimatı arasındaki bir mantıksal çatışmadan kaynaklanan nörotik bir belirti olarak açıklanır. Kubrick filmde bu açıklamaya yer vermedi; açıklamanın doyurucu olmadığını hesaba katınca bunu kolayca anlarız. Görünüşe bakılırsa kitap versiyonu HAL'a (yanlışlıkla) kaygı ve gurur gibi insani duygular atfediyordu. Filmin başlarındaki bir sahnede, Bowman, Poole ve HAL'ın yeryüzünde güncel olaylarla ilgili bir köşe yazarıyla yaptıkları söyleşide iki astronot HAL'ın duyguları olmadığını, ama insanlarla iletişim kurmak için sanki gerçekten duyguları varmış gibi programlandığını belirtirler. HAL'ın Bowman'a bağlantısını kesmemesi için yalvarması, HAL'ın programlandığı amaçlarına ulaşmak için kullandığı tam anlamıyla mantıklı bir strateji olarak da anlaşılabilir. Underman, *2001: Bir Uzay Macerası*'na adadığı internet sitesinde HAL'ın "davranış"ının, ilk bakışta adamakıllı dikkat çekici gelen, çok daha akla yakın ve tutarlı bir açıklamasını sunar. Underman, aslında arızalı AE-35 parçasıyla ilgili "hata"nın hiçbir şekilde hata olmadığını, ama HAL'ın iki ekip mensubunu maruz tuttuğu bir psikolojik güvenilirlik testinin parçası olarak anlaşılması gerektiğini ileri sürer. HAL'ın Bowman'la diyaloglarından birinde bu çok defa itiraf edilir. Bu testler gereklidir, çünkü HAL'ın uzaygemisinde bütünüyle kontrol edemediği ve eğer gerekirse ayarlaması gereken iki unsur yalnızca Bowman ve Poole'dur. İki astronot HAL'ın bağlantısını kesme-

ye karar verdiklerinde, HAL'ın programlandığı amaç –Jüpiter'e gidiş görevinin başarısı– göz önüne alındığında, ekibi ortadan kaldırması mantıklıdan da ötedir. Astronotlar gerçekten fuzuli oldukları gibi (HAL otomatik pilot olarak *Discovery*'nin uçuşunu kontrol eder), dahası (kelimesi kelimesine) ne yapacaklarının belli olmaması değişmez bir risk oluşturur. Elbette, HAL astronotları öldürmek üzere programlanmamıştı, ama onun –kendi kendine öğrenime dayanan bir bilgisayarın– bu karara varması, her ne pahasına olursa olsun misyonun başarısını garantiye almak olan görevinin mantıklı bir sonucudur: Underman, *2001: A Space Odyssey-30 Years On/Hal!*, WWW-document, 1997 (@). Kimi yorumlara göre Kubrick, astronotların soğukkanlılıkla ortadan kaldırılmalarını teknolojik akılcılığın nihai ahlaksızlık ve boşluğuna karşı bir eleştiri olarak düşünmüştü. Bkz. N. Kagan, *The Cinema of Stanley Kubrick*, New York, 1975, s. 145-166.

9 HAL'ın uzaygemisini bütünüyle kontrol ettiğini dikkate alırsak, bilgisayar odasının kapılarını kapalı tutması ve böylece Bowman'ın onun yüksek işlevlerini devreden çıkarmasını engellemesi zor olmazdı.

10 Bkz. de Mul, *Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*.

11 Kuşkusuz, alan ve zamanla ilgili daha önceki anlayışların yok olduğu anlamına gelmez bu. Sözgelimi, insanlar hâlâ jeolojik zamanı ve biyolojik zamanı yaşıyorlar. Jeolojik zaman deneyimi –örneğin sıradağlarda yaşanan yücelik duygusu– her zaman dolaylı ve bu nedenle hayal edilmesi son derece güç bir deneyim; biyolojik zamanı ise –sözgelimi mevsimlerin, kuşakların değişmesinde ve aybaşı kanaması çevrimlerinde dile geldiği şekliyle– harfi harfine bedenlerimizle deneyimleriz. Krş. Bu kitabın girişinde tarihsel ve tarihsonrası zamanın "eşzamanlılığı"yla ilgili ifade.

12 Krş. de Mul, *age*.

13 Clarke, *2001. A Space Odyssey*, s. 163; bkz. bu kitabın 5. ayrımının başındaki alıntı.

14 S.W. Hawking, *A brief history of time: from the big bang to black holes*, Toronto/New York, 1988; M. Kaku, *Hyperspace: a scientific odyssey through parallel universes, time warps, and the tenth dimension*, New York, 1999; B. Sørensen, *Supersnaren. Een theorie over alles en niets*, Amsterdam, 1989.

15 Clarke, *age*, s. 163.

16 Zaman, fizikte Einstein'dan bu yana sık sık üç uzamsal boyuta dördüncü boyut olarak eklenir. Ne var ki, bu dört boyutlu uzay-zaman hâlâ üç uzamsal boyuta sahiptir. İzleyen kısımda hiperuzay(lar) derken üç uzamsal boyuttan fazla boyutu olan uzay(lar)ı kastediyorum. Matematiğin çoklu ve sonsuz boyutlu uzaylarla ilgili dalının kurucusu, kuramını 19. yüzyılın ortasında geliştiren Alman matematikçisi Bernhard Riemann'dı: Kaku, *age*, s. 30-54.

17 19. yüzyıl fizikçisi Heimholtz'a göre "dördüncü boyutu 'görme' yeteneksizliği", "kör bir adamın renk kavramını algılama yeteneksizliği"yle kıyaslanabilir. Bir yüzyıldan daha uzun bir süre sonra bu hâlâ geçerlidir: "Deneyimli matematikçiler ve yıllarca çok boyutlu uzaylarla çalışan kuramsal fizikçiler bile onları göz önüne getiremediklerini fark ediyorlar. Bunun yerine, matematiksel denklemlerin dünyasına geri çekiliyorlar": Kaku, *age*, s. 30-54. Kaku bu yetersizliğin insangillerin evrimine atfedilebileceği varsayımını ileri sürüyor. "Hayatta kalma mücadelesi"nde üç boyutlu bir uzayda (hareket etmeyi) iyi anlamak büyük bir avantajken, çokboyutlu uzayı görme yeteneği evrimsel avantajlar sunmaz: *age*, s. 11. Bu bölümün devamında, bu (şans eseri) yetersizliğin siberuzaydaki "hayatta kalma mücadelesi"nde pekâlâ büyük bir dezavantaj olabileceğini göreceğiz.

18 Riemann Pithagoras'ın kuramını (a2 + b2 = c2) çıkış noktası olarak aldı ve bu kuramın üç boyutlu uzay (a2 + b2 + c2 = d2) ve çok boyutlu uzay (a2 + b2 + c2 + d2 + ... = z2) için de geçerli olduğunu gösterdi. Ardından bütün bu uzayların hem düz, hem kavisli olabileceğini gösterdi. İlk önce Öklides'in –iki nokta arasındaki en kısa mesafe düz bir çizgi olduğundan iki paralel doğru hiçbir zaman kesişmez, bir üçgenin üç iç açısının toplamı her zaman 180 derecedir gibi– aksiyomları geçerlidir, ama kavisli bir uzay söz konusu olduğunda (bir topun üzerine resmedilmiş bir üçgeni düşünün) bu aksiyomlar geçerli değildir ve örneğin bir üçgenin üç açısı 180 dereceden fazla olabilir ve paralel çizgiler kesişebilir. Faraday'ın alanlar kuramının (Faraday bu kuramı bir noktaya etki eden manyetik ya da elektriksel güçleri tanımlamak için geliştirmişti) yardımıyla Riemann –*metrik tensör* olarak bilinen– bir notasyon geliştirdi, söz konusu notasyon bir dizi rakam kullanılarak yalnızca her noktanın uzaydaki yerini değil, ama eğrilik derecesini tanımlamak için de kullanılabilir. Örneğin ikinci boyuttaki bir nokta üç rakamla tanımlanabilir ve dört boyutlu bir uzaydaki bir nokta için on rakam gereklidir. Riemann'ın keşfinin büyüleyici yanı, kuvvetin uzakta çalışan bir bir şey olarak değil, uzayın eğrilik derecesiyle yaratılan bir etki olarak algılanmasıydı. Dahası, Riemann dördüncü bir uzamsal boyut getirerek 20. yüzyıl fiziğinin en başta gelen temalarından birinin gerçekleşeceğini: Doğal yasaların daha yüksek bir boyutta tanımlanması suretiyle birleştirilmesini tahmin etti.

19 Bkz. örneğin bu ve izleyen altbölümlerde düz ülkelilerle (flatlander) yapılan düşünme deneylerini aldığım Edwin Abbott'ın 1884'te yayımlanan *Flatland; a romance of many dimensions*'ı ve H.G. Wells, *The Time Machine*, 1895 gibi bilimkurgu yazarlarının yapıtları. Görsel sanatlarda, bu arada kübist Picasso ve dadaist Duchamp, yapıtlarında dördüncü boyuta ilişkin edebiyattan esinlendiler. Aynı dönemde çeşitli tasavvufçular dördüncü boyut fikrinden ilham aldılar ve dördüncü boyutu, hayalet görüntülerinin ve başka doğaüstü fenomenlerin varlığının bir açıklaması olarak ileri sürdüler.

20 Woolley, *age*, s. 62.

21 Barrow, *age*, 118.

22 Gökbilimci Barrow'a göre fizik için bu temel sonuçlar doğurur: "Eğer evren eşsiz ise –çünkü mantıksal olarak tek tutarlı olasılık bu– o zaman başlangıç koşulları da eşsizdir ve kendileri de bir doğa yasasına dönüşür. Öte yandan birçok olası evren olduğuna inandığımız zaman –gerçekten, aslında birçok başka evren olabiliyorsa– o zaman başlangıç koşullarının özel bir konuma sahip olması gerekmez. Evrenlerin hepsi bir yerlerde gerçekleşebilir" (*age*, s. 109). Eğer Barrow haklı ise, klasik gökbilimin yedinci bölümde tanımlandığı gibi bir modal bilime dönüşeceği anlamına gelirdi bu.

23 Bu spekülasyonları bütün fizikçilerin paylaşmadığını belirtmek gerekir. Sözgelimi Gerard 't Hooft *De Bouwstenen van de Schepping*'de (Yaratılışın Yapı Blokları) şöyle yazar: "Bu solucandelikleri Kuantum yerçekimi için fecidir. Neyse ki solucandeliği kuramı, solucandeliklerinin mutlak bir şekilde algılanmaz olduğu bir tarzda da yorumlanabilir. Ben böylesini tercih ederdim" (*age*, s. 223). Bununla birlikte, 't Hooft'un "metafizik meseleleri"nden hiç hoşlanmamasından onun her spekülasyona karşı olduğunu sonucunu çıkaranlar yanılıyor. Kitabının son bölümünde Edward Fredkin'in "dijital metafizik"ine duyduğu yakınlıktan söz eder; dijital metafiziğe göre bütün doğaya büyük bir enformasyon-işleyen makine gözüyle bakılabilir.

24 Clarke, *2001. A Space Odyssey*, s. 226-227.

25 K.S. Thorne, *Black Holes and Time Warps. Einstein's Outrageous Legacy*, New York, 1994, s. 449-521.

26 Clarke, *age*, s. 250.

27 Siyah monolitin dünya dışı hayat formlarının bir aleti olduğunu varsayıyorum, bir tür yabancı hayatın kendisi değil; bu, ne var ki, izleyen yorumu etkilemiyor.

28 Filmin roman versiyonunda HAL'ın 12 Ocak 1997'de kullanıma girdiği söylenir. Bu özel olayı belirtmek için 1997'de *HAL's Legacy. 2001's Computer as Dream and Reality* [HAL'ın Mirası: Düş ve Gerçeklik Olarak 2001'in Bilgisayarı] başlıklı bir kitap yayınlandı; kitapta bir dizi tanınmış bilgisayar uzmanı –Marvin Minsky gibi, içlerinden bazıları film versiyonunda danışman olarak da çalışmışlardı– HAL'ın 1997'de ne ölçüde gerçekliğe dönüştüğü sorusunu gözden geçirir (Stork, *age*). Bu arada, senaryoda ve filmde HAL'ın yaratılma tarihi belirsiz nedenlerle altı yıl öncesine tarihlendirilir. Bununla birlikte, bu bakımdan roman filmden daha inandırıcıdır. Bilgisayarların geliştirilme hızı hesaba katıldığında, *Discovery* gibi gelişmiş bir uzaygemisinin on yaşındaki bir bilgisayarla donatılması pek akla yakın değil.

29 W. Gibson, *Neuromancer*, New York, 1984, s. 52; Gibson, *age*, s. 367.

30 Clarke, *age*, s. 182.

31 Michael Heim da *The Ontology of Virtual Reality* [Sanal Gerçekliğin Ontolojisi] adlı kitabındaki hipermetin analizinde bu analojiyi yorumluyordu: "Hipermetindeki sezgisel sıçrama, uzaygemilerinin fütürist kurmacadaki hareketleri gibidir. Bu kurmacasal yolculuk ışık hızını geçtiğinde, hiperuzayda bir sıçramaya dönüşür" (s. 30-31).

32 Tıpkı üç boyutlu bir küpün üst üste katlanmış altı iki boyutlu kareden meydana gelmesi gibi, bir hiper-küpü de üst üste katlanmış sekiz üç boyutlu küpten meydana gelen bir nesne olarak tasavvur edebiliriz. Aynı şekilde, üç boyutlu dönen bir küpün düz bir yüzey üstündeki yansıtması belli açılardan ya da belli zamanlarda bir karenin betimlemesi gibi görünür, dönen bir hiper-küpün üçüncü boyut üstüne yansıtılması da belli açılardan ya da belli zamanlarda üç boyutlu bir küpün betimlemesi gibi görünecektir.

33 Chris Chester'in, siberuzayın uzamsal olmayan bir doğası olduğu iddiasının (*age*, s. 83) nüanslandırılmasını gerektiren nedenlerden biri budur. Siberuzayı, bizim örneğin elektronik otoyol mecazıyla yaptığımız gibi üç boyutlu bir uzay saymak gerçekten yanıltıcıdır. Bu anlamda Gibson'ın siberuzayı üç boyutlu bir kafes olarak hayal etmesi de yanlıştır. Bununla birlikte, Gibson bilgisayarının iki boyutlu ekranını "zihnin uzay dışı"nın bir grafik betimlemesi olarak doğru adlandırır (*age*, s. 51). Gibson'ın siberuzayı, dört boyutlu siberuzayın üçüncü boyuta yansıtılması olarak anlaşılabilir. Chester'ın kendisi de, onun görüşünce, uzamsal olmayan dijital etki alanına analog-dijital dönüştürme yoluyla uzamsal (analog) ve zamansal bir yer verildiğini, böylelikle dijital etki alanının bilgisayar kullanan insanlar için "erişilebilir" olduğunu belirtir.

34 Queneau'nun altıncı bölümde ele aldığım 100.000.000.000.000 şiirlik "şiirsel veritabanı"yla (*Cent mille milliards de poemes*, y.y., 1961) (@) karşılaştırınız.

35 Bkz. "sanal" kelimesinin burada değinilen iki anlamının daha önce ayırt edildiği dokuzuncu bölümdeki sanal gerçeklik tartışması. Orada açıkladığım gibi, her iki anlamın kökleri 18. yüzyılın mekanik fiziğinde yatar. Mevcut bölümde, bunlar fiziğe enformasyonistik kılıkla geri döner.

36 Krş. de Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*.

37 Clarke, *age*, s. 237.

38 Coolen, *age*, s. 44.

39 Castells, *age*, s. 372-375.

40 Bu bakımdan, sanallığı yalnızca kavramın optik yan anlamıyla alan ve sanal olanın potansiyel olanla eşitlenemeyeceğini altını çize çize iddia eden Coolen'den ayrılıyorum. Üç boyutlu bir yaratık için sanal bir dünya her ikisidir; potansiyel olarak beraberinde gerçek etkiler getirebilecek bir olası dünyalar dizisidir.

41 Krş. M.W. Fox, *Beyond evolution: the genetically altered future of plants, animals, and the earth—and humans*, New York, 1999.

42 Thorne, *age*, s. 483-521.

43 Kaku bir düz ülkelinin üçüncü boyuttaki (art arda gelen bir dizi iki boyutlu dünyalar arasında bir dizi hipersıçramalar şeklinde) hayali yolculuğunun ve bir insanla karşılaşmasının kusursuz bir betimlemesini verir. İnsana aşağıdan yaklaşan düz ülkeli için, bu şahıs ansızın onun düz dünyasına boşluktan iki kapalı form (ayaklar) olarak girer ve bir sonraki düz yüzeye her hipersıçramada bu formların sayısı, şekli ve yeri değişir. Üç boyutlu bir yaratık için eşzamanlı olarak hazır bulunan şey, bir düz ülkeli tarafından ancak sırayla deneyimlenebilir. Benzer bir tarzda, insan için dört boyutlu bir dünya ancak üç boyutlu dünyaların birbirini izlemesi şeklinde deneyimlenebilir, insan bunun eşzamanlı tutarlılığını zar zor kavrayabilir.

44 Platon, *age*, c. VII, 514a-517b.

45 Bkz. on birinci bölüm; krş. de Mul, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*.

46 Nietzsche, *age*, c. 5, s. 13 ve c. 6, s. 167-168.

Kaynakça

(@) işaretli referanslara çevrimiçi erişilebilir. Bu referansların ağ adresleri için bkz. Cyberspace Odyssey ağ sitesi: http://www.eur.nl/fw/hyper/odyssee.html.

Aarseth, E.J., "Nonlinearity and Literary Theory", *Hyper/Text/Theory* (yay. haz. George P. Landow), Baltimore & Londra, 1994, s. 51-86.

Abbott, E.A., *Flatland; a romance of many dimensions by a square*, New York, 1963.

Aldiss, B.W. ve D. Wingrove, *Trillion year spree : the history of science fiction*, New York, 1986.

Alexander, M., *Fault lines: a memoir*, New York, 1993.

Alpers, H.J., *Lexikon der Science Fiction Literature*, 1988.

Ansberry, C., "Alterations of Photo Raise Host of Legal, Ethical Issues", *The Wall Street Journal*, 26 Ocak 1989, B1.

Aristoteles, *Poëtica*, Amsterdam, 1995.

Armstrong, W.W., "Cyberspace and the relationship between Place and Being - Is there really a place for us there?", *Southwestern Philosophy Review*, c. 10, sayı 2, 1994, s. 33-47.

Aukstakalnis, S. ve D. Blatner, *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Berkeley, 1992.

Barbrook, R. ve A. Cameron. "The Californian Ideology." *Secundary The Californian Ideology*, 1995.

Barrow, J.D., *The Origin of the Universe*, New York, 1994.

Barthes, R., *Image Music Text*, Londra, 1982.

Barthes, Roland, *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler* (çev. Reha Akçakaya), Altıkırkbeş Yayın, İstanbul, 2000. Yazarın kaynağı: Barthes, Roland, *Camera Lucida*: Reflections on Photography, New York 1981.

Baudrillard, J., "The Precession of Simulacra", *Art After Modernism: Rethinking Representation* (yay. haz. B. Wallis), New York, 1984, s. 253-281.

Baudrillard, J., *La guerre du Golfe na pas eu lieu*, Paris, 1991.

Bazin, A., "The Ontology of the Photographic Image", *Classic Essays on Photography* (yay. haz. A. Trachtenberg), New Haven, 1980, s. 237-244.

Benjamin, W., "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, New York, 1968 (@).

Berger, J., "Fotoğrafın Kullanımları", *O Ana Adanmış*, Metis Yayınları, İstanbul, 1986. Berger, J. Sontag. *New Society* içinde. 17 Ağustos 1978.

Bijker, W.E., Th. P. Hughes ve T. Pinch, *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge, Mass., 1987.

Binsbergen, W. van, *Virtuality as a key concept in the study of globalisation*, Den Haag, 1997.

Binsbergen, W. van, "ICT vanuit intercultureel perspectief, een Afrikaanse verkenning" *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie* (yay. haz. J. de Mul), Kampen, 2002, s. 88-115.

Birkerts, S., *The Gutenbirg Elegies: The fate of Reading in an Electronic Age*, New York, 1994.

Boer, T. de, *Grondslagen van een kritische psychologie*, Baarn, 1980.

Boers, C., *Wetenschap, techniek en samenleving*, Amsterdam, 1981.
Bolter, J. D., *Writing space: The computer, Hypertext and the History of Writing*, Hillsdale, 1991.
Bolter, J. D., *Degrees of Freedom*, WWW-document, 1996 (@).
Bolter, J. D. ve R. Grusin (yay. haz.), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, 1999.
Bolter, J. D., M. Joyce, J. B. Smith ve M. Bernstein, *Getting started with Storyspace for Windows*, Watertown, 1996.
Bordwell, D. ve K. Thompson, *Film Art: An Introduction*, Reading, 1980.
Brooks, P., *Reading for the plot: design and intention in narrative*, New York, 1984.
Brunet, M. vd., "A new hominid from the Upper Miocene of Chad, Central Africa", *Nature*, sayı 418, 11 Temmuz 2002.
Bruno, G., "De immenso et innumerabilibus", *Opera Latina Conscripta*, Deel 1.1., Napels, 1879.
Bürger, P., *Theorie der Avangarde*, Frankfurt a/M, 1974.
Bush, V., "As we may think", *Atlantic Monthly*, sayı 176, 1945, s. 101-108.
Buten, J., *Personal Home Page Institute: First World Wide Web Personal Home Page Survey*, WWW-document, 1996 (@).
Butler, J., *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, 1990.
Cameron, A., "Dissimulations: Illusions of Interactivity", *Millennium Film Journal*, sayı 28, 1995 (@).
——, "The Future of an Illusion: Interactive Cinema", *Millennium Film Journal*, sayı 28, 1995 (@).
Carroll, N., "Breaking the Mirror: Photography, Construction and Discourse" *Photography on the Edge* (yay. haz. C. Carter), Milwaukee, 1988.
Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume I: The Rise of the Network Society*, Oxford, 1996.
——, *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume II: The Power of Identity*, Oxford, 1997.
——, *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume III: End of Millennium*, Oxford, 1997.
Cavalli-Sforza, L. ve F., *The Great Human Diasporas: The History of Diversity and Evolution*, Reading, Addison-Wesley, Mass., 1995.
Chalmers, D. J., "The Conscious Mind", *Search of a Fundamental Theory*, Oxford, 1996.
Chandler, D., *Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web*, 1998 (@).
Chester, C., "The ontology of digital domains", *Virtual Politics. Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. David Holmes), Londra, 1997, s. 79-92.
Chester, C., *Colonizing Virtual reality: Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984-1992*, WWW-document, 1984-1992 (@).
Clarke, A.C., *2001. A Space Odyssey*, Londra, 2001.
——, *2010: Odyssey II.*, New York, 1982.
——, *2061: Odyssey III*, Londra, 1988.
——, "Önsöz", *Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality* (yay. haz. D.G. Stork), Cambridge, 1997, s. xi-xvi.
Clarke, A.C. ve S. Kubrick, *2001: A space odyssey*, Londra, 1968.
Clarke, A.C. ve S. Shapiro, *3001: The Final odyssey*, New York, 1999.
Coolen, M., *De machine voorbij. Over het zelfbegrip van de mens in het tijdperk van de informatietechniek*, Amsterdam, 1992.

Coons, P.M., "The differential diagnosis of multiple personality: A comprehensive review", *Psychiatric' Clinics of North America*, sayı 7, 1984, s. 51-67.

Coyle, R., "The genesis of virtual reality", *Future Visions: New Technologies of the Screen* (yay. haz. Ph. Hayward ve T. Wollen), Londra, 1993, s. 148-165.

Crimp, D., "On the Museum's Ruins", *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture* (yay. haz. H. Foster), Port Townsend, Washington, 1983, s. 43-55.

Cronenberg, David, "Existenz", yön. David Cronenberg, 1999.

Danet, B., "Text as mask: Gender, play and performance on the Internet", *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1998, s. 129-158.

Davies, P., "Is nature mathematical?", *New Scientist*, 21 Mart 1992, s. 25-27.

Davis, D., *The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis*, WWW-document, 1995 (@).

Davis, E., *Technosis. Myth, magic + mysticism in the age of information*, New York 1998.

De Mul, J., "The Virtualization of the World View: The End of Photography and the Return of the Aura", *The Photographic Paradigm* (yay. haz. A.W. Balkema ve H. Slager), Amsterdam/Atlanta, 1997, s. 44-56.

——, *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, State University of New York Press, Albany, 1999.

——, "Progressive Governance-What Is Best Practice in Beating the Digital Divide?", *Best Practices in Progressive Governance*, Stockholm, 2001, s. 367-373.

——, "The emergence of (post)geographical and (post)historical art", *Concepts on the move* (yay. haz. A. W. Balkema ve H. Slager), Amsterdam/New York, 2002, s. 35-138.

——, "Hegel, Heidegger, Adorno and the Ends of Art", *Dialogue and Universalis*, 2003, s. 23-41.

——, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life*, Yale University Press, New Haven, 2004.

——, "The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games", *Handbook of Computer Games Studies* (yay. haz. J. Goldstein ve J. Raessens), Cambridge MA, 2005, s. 251-266.

Dennett, D.C., "The Self as a Center of Narrative Gravity", *Self and Consciousness* (yay. haz. F. Kessel, P. Cole ve D. Johnson), Hillsdale, 1992, s. 275-288 (@).

——, *Het bewustzijn verklaard*, Amsterdam/Antwerpen, 1993.

Dennett, D.C. ve N. Humphry, "Speaking for ourselves", *Raritan: A Quarterly Review*, sayı 9, Yaz 1989, s. 68-98.

Derrida, J., *Marges de la philosophie*, Paris, 1972.

Descartes, R., *Œuvres philosophiques*, Paris, 1963.

Devlin, K., *Logic and Information*, Cambridge, 1991.

Dietrich, D., "(Re)-Fashioning the Techno-Erotic Woman: Gender and Textuality in the Cybercultural Matrix", *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1997, s. 169-184.

Dijksterhuis, E.J., *The Mechanization of the World Picture: Pythagoras to Newton*, Princeton University Press, Princeton, 1986.

Dijkum, C. van, "Menswetenschappen en chaostheorie", *Wijsgerig Perspectief*, sayı 34, 1993/4, s. 94-99.

Donald, M., *Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*, Cambridge, 1991.

Donald, M., "Précis of Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition", *Behavioral and Brain Sciences*, sayı 16, 1993, s. 737-791.

Douglas, J. Y., "How Do I Stop This Thing?: Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives", (yay. haz. G.P. Landow), *Hyper/Text/Theory*, Londra/Baltimore, 1994, s. 159-188.

Douglas, J.Y., *The end of books—or books without end?: reading interactive narratives*, Ann Arbor, 2000.

Dretske, F.I., *Knowledge and the Flow of Information*, Oxford, 1981.

Dreyfus, H.L., *Being-in-the-world : a commentary on Heidegger's Being and time, division I*, Cambridge, Mass., 1991.

——, *What computers still can't do: a critique of artificial reason*, Cambridge, Mass., 1992.

——, *On the Internet*, Londra, 2001.

Druckrey, T., "From wasteland to toxicity. De natuur herordend als informatie", *Wasteland. Landscape from now on* (yay. haz. F. Gierstberg ve B. Vroege), Rotterdam, 1992, s. 25-32.

Eco, U., "La bustina di Minerva", *Espresso*, 30 Eylül 1994.

——, "Protestantse en katholieke computers", *Wave. Technotrends gigazine*, 1995-1996, s. 130.

Eigen, M., "What will endure of 20th century biology?", *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the future of biology* (yay. haz. M.P. Murphy ve L.A.J. O'Neill), Cambridge, 1995, s. 5-24.

Emmeche, C., *The Garden in the Machine:The Emerging science of Artificial Life*, Princeton, 1991.

Erickson, T., *The World Wide Web as a Social Hypertext*, WWW-document, 1996 (@).

Flusser, V., "Digitaler Schein", *Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien* (yay. haz. F. Rötzer), Frankfurt am Main, 1991, s. 147-159.

——, "Das Ender der Tyrannei", *Arch+ Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, Maart, 1992, s. 20-25.

——, "Digitaler Schein", *Arch+ Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, Maart, 1992, s. 26-30.

——, "Virtuelle Räume-Simultane Welten", *Arch+ Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, Maart, 1992, s. 18-85.

Foucault, M., *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, 1975.

——, *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*, Paris, 1976.

——, "The Subject and Power", *Michel Foucault. Beyond Hermeneutics and Structuralism* (yay. haz. H.L. Dreyfus en P. Rabinow), Chicago, 1982, s. 208-216.

Fox, M.W., *Beyond evolution: the genetically altered future of plants, animals, and the earth—and humans*, New York, N.Y., 1999.

Freud, S., *Gesammelte Werke*, Frankfurt am Main, 1968.

Friedman, T., "Making sense of software: computer games and interactive textuality", *Cybersociety: Computermediated Communication* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1995.

Frissen, P.H.A., "Representative democracy and information society-A postmodern perspective", *Information Polity*, sayı 7, 2003, s. 175-183.

Frissen, V., "The myth of the digital divide", *Beyond the Digital Divide: Reducing Exclusion, Fostering Inclusion* (yay. haz. Cammaerts, B., Van Audenhove, L & Nulens, G., Pauwels, C.), VUB Brussels University Press, Brüksel, 2003, s. 17-33

Fuchs, M., "Disembodied Online", *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen* (yay. haz. Robert Pfaller), Viyana/New York, 2000, s. 33-38.

Gandy, R., "Church's thesis and principles for mechanisms", *The Kleene Symposium* (yay. haz. H.J. Keisler ve K. Kunen), Amsterdam, 1980, s. 123-148.

Gergen, K., *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Society*, New York, 1991.

Gibson, W., *Neuromancer*, New York, 1984.

Gibson, W., *Count Zero*, New York, 1986.

Giddens, A., *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge, 1991.

Gils, W. van, *Realiteit en illusie als schijnvertoning: over het werk van Jean Baudrillard*, Nijmegen, 1986.

Glass, J. M., *Shattered Selves: Multiple Personality in a Postmodern World*, Ithaca/Londra, 1993.

Gore, A. (Enformasyon Altyapısı Görev Birimi adına), *The National Information Infrastructure: Agenda for Action*. U.S. Department of Commerce, Washington, D.C., 15 Eylül.

Goffman, E., *The presentation of self in everyday life*, Garden City, N.Y., 1959.

Gottschalk, S., "The pains of everyday life: between the DSM and the postmodern", *Studies in Symbolic Interaction*, sayı 21, 1997, s. 115-146.

Gould, S.J., *Wonderful life: the Burgess Shale and the nature of history*. New York, 1989.

——, "What is life? as a problem in history", *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the future of biology* (yay. haz. M.P. Murphy ve L.A.J. O'Neill), Cambridge, 1995, s. 25-40.

Green, N., "Beyond being digital: representation and virtual corpreality", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz D. Holmes), Londra, 1997, s. 59-78.

Groot, I. de, "Het verhulde geslacht. Over de (on)mogelijkheid om geslachtsloos te communicieren op het Interne", Y. de Boer en M. Coolen (yay. haz.), *Virtueel verbonden. Filosoferen over cyberspace* içinde, Amsterdam, 1997, s. 60-75.

Haraway, D., *Semians, cyborgs, and women: The Reinvention of Nature*, New York, 1991.

Harpold, T., "Conclusions", *Hyper/text/theory* (yay. haz. George P. Landow), Baltimore, 1994, s. 189-222.

Hartshorne, C.P., *Ch.S. Peirce: Collected Papers* (yay. haz. Weiss ve A. W. Burks), 8 c., Cambridge, 1931-1958.

Havelock, E.A., *Preface to Plato*, Cambridge, 1963.

——, *Origins of Western Literacy*, Toronto, 1976.

——, *The Muse Learns to Write*, New Haven/Londra, 1986.

Hawking, S.W., *A brief history of time: from the big bang to black holes*, Toronto/New York, 1988.

Hayles, N.K., "Embodied Virtuality", *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments* (yay. haz. M.A. Moser en D. MacLeod), Cambridge, 1996, s. 1-28.

Hayward, P., "Situating Cyberspace: The Popularisation of Virtual Reality", *Future Visions: New Technologies of the Screen* (yay. haz. Ph. Hayward en T. Wollen), Londra, 1993, s. 180-204.

Hayward, P. Ve T. Wollen (yay. haz.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, Londra, 1993.

Hegel, G.W.F., *Aesthetics. Lectures on Fine Art* (çev. T.M. Knox), Oxford, 1998.

Heidegger, M., *Die Technik und die Kehre*, Pfullingen, 1962.

——, *Poetry, language, thought*, Harper & Row, New York, 1971.

——, *Holzwege*, toplu yapıtlar, c. 5, Frankfurt a/M, 1977.

——, "The Age of the World Picture", *The Question Concerning Technology and Other Essay*, Harper & Row, New York, 1977.
——, *Being and Time*, State University of New York Press, Albany, 1996.
Heim, M., *Critique of the Word in Process*, WWW-document, 1987 (@).
——, *Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing*, New Haven/Londra, 1987.
——, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, 1993.
——, *Virtual realism*, New York, 1998.
Hersh, R., *What is Mathematics, Really?*, Londra, 1997.
Hoenen, P., *Philosophie der organische natuur*, Antwerpen/Nijmegen, 1947.
Holstein, J.A. ve J.F. Gubrium, *The Self We Live By: Narrative Identity in a Postmodern World*, Oxford, 2000.
Homeros, *The Odyssey*, New York, 1969.
Hooft, G.'t., *In Search of the Ultimate Building Blocks*, Cambridge University Press, Cambridge, New York, NY, USA, 1997.
Hoven, M.J. van den, *Information technology and moral philosophy: philosophical explorations in computer ethics*, Rotterdam, 1995.
Hughes, T.P., "Technological Momentum", *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism* (yay. haz. M.R. Smith ve L. Marx), MIT Press, Cambridge, 1994, s. 101-113.
Hulten, P. (yay. haz.), *Futurismo & Futurismi*, Venedik, 1986.
Johnson, M. ve G. Lakoff, *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*, New York, 1999.
Jonas, H., *Das Prinzip Verantwortung: Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation*, Frankfurt, 1984.
Joyce, M., *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, 1995.
Juul, J., *A clash between game and narrative* 1998, Aard bron: WWW. Geraadpleegd op: Tem. 2002.
Kael, P., R. Ebert, J. Monaco, E. Katz ve Microsoft Home (Firm), *Microsoft Cinemania 96* (cdrom), Redmond, WA 1995.
Kagan, N., *The Cinema of Stanley Kubrick*, New York, 1975.
Kaku, M., *Hyperspace: a scientific odyssey through parallel universes, time warps, and the tenth dimension*, New York, 1999.
Kant, I., "Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?", *Theorie-Werkausgabe*, c. 11, Frankfurt am Main, 1981, s. 53-61.
——, "De mundi sensibilis atque intelligibilis forma et principiis/Von der Form der Sinnen- und Verstandeswelt und ihren Gründen", *Theorie-Werkausgabe*, c. 5, Frankfurt am Main, 1981, s. 7-107.
——, *Critique of Pure Reason*, Hong Kong, 1985.
——, *Religion within the Boundaries of Mere Reason and Other Writings*, *Cambridge Texts in the History of Philosophy*, Cambridge University Press, Cambridge/New York, 1998.
Kelly, K., *Out of control*, Reading, 1994.
Kerckhove, D. de, *Brainframes: Technology, Mind and Business*, Utrecht, 1991.
Kerckhove, D. de, *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*, Toronto, 1995.
Kibby, M., *Babes on the Web; Sex, Identity and the Home Page*, WWW-document, 1997 (@).

Kramarae, C., "A backstage critique of virtual reality", *Cybersociety: Computermediated Communication and Community* (yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1995, s. 36-56.

Kramer-Friedrich, S., "Information Measurement and Information Technology: A Myth of the Twentieth Century", *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice* (yay. haz. Carl Mitcham ve Alois Huning), Dordrecht/Boston, 1986, s. 17-28.

Kubrick, S., *2001: A Space Odyssey. Special Collectors' Edition*. MGM/UA HomeVideo, 1997.

Kundera, M., *De kunst van de roman*, Amsterdam, 1987.

Kunneman, H., "Humanisme en postmodernisme", *Humanisme. Theorie en praktijk* (yay. haz. Paul Cliteur en Douwe van Houten), Utrecht, 1993, s. 65-77.

Lakoff, G. ve M. Johnson, *Metaphers We Live By*, Chicago/Londra, 1980.

Landow, G., *Hypertext 2.0*, Baltimore, 1998.

——, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore/Londra, 1992.

Lanham, R.A., *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*, Chicago/Londra, 1993.

——, *The Implications of Electronic Information for the Sociology of Knowledge*, WWW-document, 1993 (@).

Laplace, P. S., *A Philosophical Essay on Probabilities*, New York 1951. [*Essai philosphique sur les probabilités*'nin çevirisi, Paris, 1814; çev. F. W. Truscott ve F. L. Emory]

Laurel, B., *Computers as Theatre*, Reading, 1993.

Leakey, R., *The origin of humankind*, New York, 1994.

Leary, T., "The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot", *Storming the Reality Studio* (yay. haz. L. McCafferey), Durham, 1992, s. 245-258.

Leary, T. ve E. Gullichsen, *Load & Run High-tech Paganism-Digital Polytheism*, WWW-document, z.j (@).

leGrice, M., *Kismet, protagony, and the zap splat syndrome*, WWW-document, 1995 (@).

Leibniz, G.W., "Mr. Leibnitz's Fifth Paper, being an Answer to Dr Clarke's Fourth Reply (1716)", *The Leibniz-Clarke Correspondence* (yay. haz. H.G. Alexander), Manchester, 1956.

Lemaire, T., *Filosofie van het landschap*, Baarn, 1970.

Levinson, P., *Digital McLuhan. A Guide to the Information Millennium*, New York/Londra, 1999.

Lévi-Strauss, C., *La pensée sauvage*, Paris, 1962.

Levy, S., *Artificial Life: The Quest for a New Creation*, Londra, 1992.

Lisman, J. J.W., G. Goris ve J. G. van Soest (yay. haz.), *Van kennis naar informatie: Van informatie naar kennis*, Leiden, 1996.

Little, W., H.W. Fowler ve J. Coulson (yay. haz.), *The Shorter Oxford English Dictionary: On Historical Principles, revised and edited by C.T. Onions, etymologies revised by G.W.S. Friedrichsen*, 2 bölüm, Oxford, 1978.

Loeffler, C. E. ve T. Anderson, *The Virtual Reality Casebook*, New York, 1994.

Lokhorst, G.-J., "De mens als computer. De antropologische (on)zin van de turingmachine", *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie* (yay. haz. J. de Mul), Kampen, 2002, s. 209-220.

Lovejoy, A.O., *The great chain of being; a study of the history of an idea*, Cambridge, Mass., 1936.

Lutz, I., "Een gesprek met Jean Baudrillard" [Jean Baudrillard'la bir söyleşi], *Skrien*, sayı 132/133, 1983/1984, s. 8-14.

Lyon, D., "From Big Brother to Electronic Panopticum", *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society* (yay. haz. David Lyon), Minneapolis, 1994, s. 57-80.
Lyotard, J.-F., *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge, Theory and History of Literature*, Minneapolis, 1984.
——, *L'inhumain; Causeries sur le temps*, Vertaald door Geoffrey Bennington en Rachel Bowlby, Paris, 1988.
Maan, A.K., *Internarrative Identity*, Lanham, Md., 1999.
MacKinnon, R.C., "Punishing the Persona: Correctional Strategies for the Virtual Offender", *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*(yay. haz. S.G. Jones), Londra, 1997, s. 206-235.
Manovich, L., *The poetics of augmented space: learning from prada* WWW-document, 2002 (@).
Marquard, O., "Lob des Polytheismus. Über Monomythie und Polymythie", *Philosophie und Mythos. Ein Kolloquium* (yay. haz. Hans Poser), Berlin/New York, 1979, s. 40-58.
——, *Abschied vom Prinzipiellen. Philosophische Studien*, Stuttgart, 1981.
——, *Schwierigkeiten mit der Geschichtsphilosophie. Aufsätze*, Frankfurt a/M, 1982.
McLuhan, M., *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto, 1962.
——, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, 1964.
McLuhan, M., *The Medium is the Massage*, New York, 1967.
Mead, G. H. en C. W. Morris, *Mind, self & society from the standpoint of a social behaviorist*, Chicago, 1934.
Meier, C., *The Greek discovery of politics*, Cambridge, Mass., 1990.
Metz, C., *Film language; a semiotics of the cinema*, New York, 1974.
Midgley, M., *Science as salvation : a modern myth and its meaning*, Londra/New York, 1992.
Mink, L.O., "History and Fiction as Modes of Comprehension", *New Literary History*, sayı 1, 1970, s. 541-58.
Mitcham, C. (yay. haz.), *Introduction: Information technology and computers as themes in the philosophy of Technology*, Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice, Dordrecht/Boston, 1986.
Mitchell, W.J., *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, 1994.
Monaco, J., *Alain Resnais: The Role of Imagination*, Londra, 1978.
Moravec, H., *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, 1988.
——, Interview with Hans Moravec. WWW-document, 1995 (@).
More, M., *The Extropian Principles*, WWW-document, 1993 (@).
——, "On Becoming Posthuman", WWW-document, 1994 (@).
——, "The Diachronic Self: Identity, Continuity, Transformation", *Secundary The Diachronic Self: Identity, Continuity, Transformation*, 1995.
——, *Technological Self-Transformation Expanding Personal Extropy*, WWW-document, 1997 (@).
More, N.V., *Create/Recreate. Transhuman Beginnings and Extropian Creativity*, zonder plaatsnaam 1997.
Morris, C.W., *Foundation of the Theory of Signs*, Chicago, 1938.
Moser, M.A. ve D. MacLeod (yay. haz.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge, 1996.
Murray, J.H., *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Cambridge, 1997.
Nauta, L., "Synchronie und Diachronie in der philosophischen Anthropologie Plessners", *The Quest for*

Man. The topicality of philosophical anthropology (yay. haz. J. van Nispen en D. Tiemersma), Assen, 1991, s. 37-46.
Negroponte, N., *Digitaal leven*, Amsterdam, 1995.
Nelson, T.T., *Literary Machines*, Sausalito, 1993.
Nietzsche, F., *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*, Berlin, 1980.
Noble, D., *The Religion of Technology*, 1997.
Nunes, M., "What space is cyberspace? The Internet and virtuality", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 163-178.
Ofshe, R. ve E. Watters, *Making Monsters: False Memories, Psychotherapy and Sexual Hysteria*, New York, 1994.
Okrent, M., *Why the Mind Isn't a Program (But Some Digital Computers Might Have a Mind)*, WWW-document, 1996 (@).
Ong, W., *The Presence of the Word*, New Haven/Londra, 1967.
——, *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, London/New York 1982. [Türkçe çevirisi: *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözün Teknolojileşmesi*, çev. Sema Postacıoğlu Banon, Metis yayınları, 1. bas. 1995, 3. bas. 2007.]
Orwell, G., *1984: a novel*, New York, N.Y., 1983.
Ostwald, M.J., "Virtual Urban Futures", *Virtual Politics. Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 125-144.
Parfit, D., *Reasons and persons*, Oxford [Oxfordshire], 1984.
Parry, M. ve A. Parry, *The making of Homeric verse: the collected papers of Milman Parry*, Oxford, 1971.
Paul, G.S. ve E.D. Cox, *Beyond Humanity: CyberEvolution and Future Minds*, Rockland, Massachusetts, 1996.
Pearce, D., *The hedonistic Imperative*. WWW-document, z.j (@).
Pecorino, P.A., "Philosophy and Science Fiction", *The Intersection of Science Fiction and Philosophy. Critical Studies* (yay. haz. R.E. Myers), Westport/Londra, 1983, s. 3-14.
Penny, S., "Virtual reality as the completion of the Enlightnment", *The Virtual Reality Casebook* (yay. haz. Carl Eugene Loeffler en Tim Anderson), New York/Londra vb. 1994, s. 199-213.
Penny, S., *The Darwin Machine: Artificial Life and Interactive Art*, WWW-document, 1995 (@).
Penrose, R., *The emperor's new mind: Concerning Computers, Minds, and The Laws of Physics*, Londra, 1990.
Peters, P., "Reistijd in de dagen van Thomas Cook. De co-evolutie van snelheid en temporele precisie in verplaatsingspraktijken", *Kennis en Methode. Tijdschrift voor empirische filosofie*, sayı 22, 1997, s. 178-191.
Pfaller, R. (yay. haz.), *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*, Viyana/New York, 2000.
Picard, R.W., "Does HAL cry digital tears? Emotion and Computers", *Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality* (yay. haz. David G. Stork), Cambridge, 1997, s. 279-303.
Pimentel, K. ve K. Teixeira, *Virtual Reality: through the new looking glass*, New York, 1993.
Platon, *The Republic*, Harmondsworth, 1974.
Plessner, H., *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, c. 4. Gesammelte Schriften, Frankfurt, 1975.
Plessner, H., "Unmenschlichkeit", *Mit anderen Augen: Aspekte einer philosophischen Anthropologie*, Stuttgart, 1982, s. 198-208.
Plotinus, *Collected writings*, Frome, Somerset, UK, 1997.

Popper, K.R., *Objective knowledge; an evolutionary approach*, Oxford, 1972.

Pos, H.J., "Personalisme en humanisme", *Het Keerpunt*, Eylül 1947, s. 472-483.

Poster, M., "Postmodern Virtualities", *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* (yay. haz. M. Featherstone en R. Burrows), Londra, 1995.

Postman, N., *Amusing ourselves to death: public discourse in the age of show business*, New York, 1985.

Postman, Neil, *The End of Education: Redefining the Value of School*, Knopf, New York, 1995.

Pour-El, M. ve I. Richards, "Noncomputability in models of physical phenomena", *International journal of theoretical physics*, sayı 21, 1982, s. 553-555.

Queneau, R., *Cent mille milliards de poemes*, y.y., 1961 (@).

Raessens, J., "Cinema and Beyond. Film en het proces van digitalisering", *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie* (yay. haz. J. de Mul), Kampen, 2002, s. 119-154.

Rheingold, H., *Virtual reality*, New York, 1992.

——, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, New York, 1993.

Ricoeur, P., *La métaphore vive*, L'ordre philosophique, Paris, 1975.

——, *Temps et récit III: La temps raconté*, Vol. III. Paris, 1985.

——, "Life in the Quest of Narrative", *On Paul Ricoeur. Narrative and Interpretation* (yay. haz. D. Wood), Londra, 1991, s. 20-33.

——, "Narrative identity" In: D. Wood (yay. haz.), *On Paul Ricoeur. Narrative and Interpretation* (yay. haz. D. Wood), Londra, 1991, s. 188-199.

——, *Oneself* as *Another*, Chicago/Londra, 1992.

Robins, K. ve F. Webster, "Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life", *The Political Economy of Information* (yay. haz. Vincent Mosko ve Janet Wasko), Madison, 1988, s. 45-75.

Rohrer, T., *Conceptual Blending on the Information Highway: How Metaphorical Inferences Work*, WWW-document, 1997 (@).

Ropohl, G., "The relevance gap in information technology", (yay. haz. Carl Mitcham ve Alois Huning), *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice*, Dordrecht/Boston, 1986, s. 63-74.

Roszak, T., *The Cult of Information*, New York, 1986.

Rötzer, F., "Mediales und digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems", *Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien* (yay. haz. F. Rötzer), Frankfurt am Main, 1991, s. 9-78.

Rucker, R., *Mind Tools: The Mathematics of Information*, Londra, 1988.

Rushkoff, D., *Cyberia*, Londra, 1994.

Ryder, M. "The World Wide Web and the Dialectics of Consciousness", WWW-document, 1998 (@).

Schapp, W., *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding*, Frankfurt am Main, 1988.

Schmidt, H., "Der Mensch in der technischen Welt", *Physikalische Blätter*, sayı 9, 1954, s. 35-46.

Schmidt, H., "Die Entwicklung der Technik als Phase der Wandlung des Menschen", *Zeitschrift des Vereins Deutsche Ingenieure*, sayı 96, 1954, s. 118-122.

Schneider, E.D. ve J. J. Kay, "Order from disorder, the thermodynamics of complexity in biology", *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the future of biology* (yay. haz. M.P. Murphy ve Luke A.J. O'Neill), Cambridge, 1995, s. 161-173.

Schnelle, H., "Information", *Historisches Wörterbuch der Philosophie* (yay. haz. J. Ritter), bölüm 4, Basel/Stuttgart, 1976, s. 356-357.

Schulz, W., "Über den philosophie geschichtlichten Ort Martin Heideggers", *Philosophische Rundschau* (1953-1954), s. 65-93, 211-232.

Scruton, R., "The Eye of the Camera", *The Aesthetic Understanding*, Londra, 1983.

Searle, J. R., *The rediscovery of the mind*, Representation and mind, Cambridge, Mass. 1992.

Shannon, C.E. ve W. Weaver, *The Mathematical Theory of Communication*, Urbana/Chicago/Londra, 1969.

Shapiro, A.L., *The control revolution: how new Internet is putting individuals in charge and changing the world we know*, New York, 1999.

Slouka, M., *War of the Worlds: The Assault on Reality*, Londra, 1995.

Smith, M.R. en L. Marx (yay. haz.), *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*, Cambridge, 1994.

Solomon, R.C., *Continental philosophy since 1750: the rise and fall of the self*, A History of Western philosophy; 7, Oxford Oxfordshire; New York, 1988.

Solomon-Godeau, A., "Photography After Art Photography", *Art After Modernism: Rethinking Representation*(yay. haz. Brian Wallis en Marcia Thucker), New York, 1984, s. 75-85.

Sontag, S., *On photography*, Penguin books, Harmondsworth, Middlesex, 1979.

Soontiëns, F., "Evolutie, teleologie en toeval", *ANTW*, 1990, s. 1-14.

Sørensen, B., *Supersnaren. Een theorie over alles en niets*, Amsterdam, 1989.

Steinhart, E., "Digital Metaphysics", *The digital phoenix: how computers are changing philosophy* (yay. haz. Terrell Ward Bynum ve James H. Moor), Oxford; Malden, MA 1998, s. 412.

Stenger, N., "Mind is a Leaking Rainbow", *Cyberspace: First Steps* (yay. haz. M. Benedikt), Cambridge/Londra, 1991, s. 49-58.

Stern, G., *Through the myst-another world. A Review of Enter the Myst*, WWW-document, 1997 (@).

Stiller, L. (yay. haz.), *Paul van Oostaijen Elektrisch*, Amsterdam, 1996.

Stillings, A., N., E. Weisler, S., H. Chase, C., H. Feinstein, M., L. Garfield, J. ve L. Rissland, E., *Cognitive science*, New York, 1995.

Stone, A.R., *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, 1995.

Stork, D.G. (yay. haz.), *Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*, Cambridge, 1997.

Sullivan, C. ve K. Bornstein, *Nearly roadkill: an Infobahn erotic adventure*, New York, NY, 1996.

Takens, F., "Chaos en voorspelbaarheid", *Wijsgerig Perspectie*, sayı 34, 1993/4, s. 77-83.

Taylor, M.C., *About religion: economies of faith in virtual culture*, Religion and postmodernism, Chicago, 1999.

Taylor, M.C. ve M. F. Brown, "Het morphen der Goden", *Wave. Technotrends gigazine*, Aralık-Ocak 1995, s. 103-104.

Thorne, K.S., *Black Holes and Time Warps. Einstein's Outrageous Legacy*, New York, 1994.

Tiemersma, D., *Body schema and body image: an interdisciplinary and philosophical study*, Amsterdam, 1989.

Toffler, A., *The third wave*, New York, 1980.

Torretti, R., "Space", *Routledge encyclopedia of philosophy on CD-ROM* (yay. haz. Edward Craig), Londra; New York, 1998.

Turing, Alan, "On Computable Numbers with an Application to the Entscheidungs Problem", *Proceedings London Mathemetical Society* 42, Temmuz 1937, s. 230-65.
Turkle, S., *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, 1984.
——, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, 1995.
Ulmer, G., "Grammatology Hypermedia", *Postmodern Culture*, sayı 1, 1991 (@).
——, "The Object of Post-Criticism", *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture* (yay. haz. H. Foster), Washington, 1983, s. 83-110.
——, *Teletheory: Grammatology in the Age of Video*, 1989.
Underman. *2001: A Space Odyssey-30 Years On /Hal!*, WWW-document, 1997 (@).
Van Praag, J.P., *Grondslagen van humanisme*, Amsterdam/Meppel, 1978.
Vartanian, Aram, *La Mettrie's L'homme Machine. A Study in the Origins of an Idea*, Princeton, New Jersey, 1960.
Vasseleu, C., "Virtual Bodies/Virtual Worlds", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 46-58.
Wallis, B. (yay. haz.), *Art after Modernism. Rethinking Representation*, New York, 1984.
Wachowski, L. ve A. Wachowski (yön.), "The Matrix", 1999.
——, "The Matrix Reloaded", 2003.
——, "The Matrix Revolutions", 2003.
Watson, N., "Why we argue about virtual community: A case study of the Phish.Net community", *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety* (yay. haz. G. Jones), Londra, 1997, s. 127-28.
Weibel, P., "De nieuwe ruimte in het elektronische tijdperk", *Boek voor de instabiele media* (yay. haz. E. Bolle E.A.), Den Bosch, 1992, s. 65-75.
Weizsäcker, C.F. van, *Die Einheit der Natur*, Münih, 1974.
Wells, H.G., *The time machine*, New York, 1964.
Wertheim, M., *The pearly gates of cyberspace : a history of space from Dante to the Internet*, New York, 1999.
Wiener, N., *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York/Londra, 1961.
Wierda, G., *Over de toekomst van de wetenschappelijke informatievoorziening*. Adviesraad voor het wetenschaps- en Technologiebeleid, 1995.
Winner, L. (yay. haz.), *Democracy in a Technological Society*, Deventer, 1992.
Winograd, T., ve F. Flores. *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*, Reading, Addison-Wesley Publishing Company, 1987.
Wise, P., "Always already virtual: feminist politics in cyberspace", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 179-196.
Woolley, B., *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hypereality*, Londra, 1992.
Ziguras, C., "The technologization of the sacred: virtual reality and the New Age", *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* (yay. haz. D. Holmes), Londra, 1997, s. 197-211.
Žižek, S., "Die Substitution zwischen Interaktivität und Interpassivität", *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen* (yay. haz. R. Pfaller), Viyana/New York, 2000, s. 13-32.
Zouridis, S., P. Frissen, N. Kroon, J. de Mul ve J. van Wamelen (yay. haz.), *Internet & openbaar bestuur II*, Den Haag, 2001.

Zuurmond, A., *De infocratie. Een theoretische en empirische heroriëntatie op Weber's ideaaltype in het informatietijdperk*, Den Haag, 1994.
Zuurmond, A., Netwerkorganisaties bedreigen democratie. *Automatisering Gids*,17 Eylül 1999, s. 2.

Sözlük

akan video (*streaming video*): Videonun internet üzerinden sıkıştırılarak gönderilmesini ve ulaştığı noktada kullanıcılar tarafından seyredilmesini sağlayan canlı yayın sistemi.
alan adı (*domain*): Bir adla belirlenen bilgi alanı. İnternette ağ adresleri dizisini içerir (bkz. ayrıca etki alanı).
anasayfa (*homepage*): Bir sitenin ana (giriş) sayfası olmakla birlikte, kişisel ağ sayfalarına da *homepage* denmektedir.
anlambilimsel (*semantic*)
anlamlandırma (*signification*)
anlatımcılık (*narrativity*): Film kuramında bir öykünün yönetmen tarafından sunulma ve seyirci tarafından yorumlanma süreçlerine atıfta bulunan bir kavram.
araçsalcı, enstrümantalist (*instrumentalist*)
arametin (*intertext*): Metin içindeki metin, sözgelimi çocuk ve gençlik edebiyatında mitler sık sık arametin olarak kullanılır.
artzamanlı (*diachronic*): Belli bir anda ya da aynı anda değil de, zamana bağlı, kronolojik olarak ortaya çıkan, değişen veya gelişen.
bağlanırlık (*connectivity*): İnternete erişim ve çevrim içi kaynakları kullanma imkânlarının olup olmamasını nitelendiren bir terim.
bedensellik (*corporeality*)
belirtisel (*indexical*)
benlik (*self*)
beta (*beta*): Bilgisayar dünyasında, programların geliştirme ve test aşamasında olduklarını belirten terim.
beyin bilgisayar arayüzü (*brain computer interface*): Bir tür iletişim sistemidir. Bu iletişim sisteminde, bireyin dış dünyaya gönderdiği iletiler ve komutlar beynin normal çıktı yolları olan çevre sinirleri ve kaslarından geçmez.
bilişsel bilim (*cognitive science*)
coğrafyasonrası (*postgeographical*)

çoklu kullanıcı alanı (*Multi User Domain*/MUD)
çokludoğrusal (*multilinear*)
çokluduyumsal (*polysensory*)
çoklu-görevlendirme (*multitasking*): Bir işletim sisteminin aynı anda birden fazla programı çalıştırabilmesi.
çoklu iletişim aracı (*multimedium*)
çoklu-merkezdışı (*poly-excentric*)
çokluortam, multimedya (*multimedia*): Ses, görüntü ve verileri birleştiren bilgisayar ya da iletişim sistemleri. Çoklu ortam ayrıca bu tür verilerin saklanması için kullanılan araçları tanımlamak için de kullanılır.
çokluortamlı (*multimedial*)
çokluortamlılık (*multimediality*)
daldıran iletişim araçları (*immersive media*): Seyirciyi mevcut gerçeklikten ayırt edemediği sanal bir dünyaya "daldıran" iletişim araçları.
derealizasyon (*derealization*): Dış dünyayı algılamada oluşan bir değişiklik sonucu söz konusu dünyanın garip ya da gerçekdışı görünmesi olgusu.
dolayım, dolayımlama (*mediation*): Felsefede, diyalektik bir süreç içinde ya da bir akıl yürütmede, iki öğe arasında bir bağ kurulması sonucunu veren süreç; iletişim araçlarında bir iletişim aracının başka birisinin doğmasına vasıta olması, "aracılık" etmesi (dolayım günlük dilde de "vasıta"nın anlamlarından birine denk düşüyor).
dolayımlamak (*to mediate*): Medya teknolojisi vasıtasıyla her "gerçek" olayın anlamını değiştirmek/değiştirebilmek.
dolayımlılık (*mediality*): Medya tarafından yaratılan/yaratılabilen bir gerçeklik.
dotcom (*.commercial*): İnternetin alan (*domain*) adı sisteminde kullanılan, türe özgü bir üst düzey *domain*'i (etki alanı tanım kümesi) ifade eder. Dotcom alanlar resmen ticari kuruluşları belirtmek niyetiyle yaratılmış olsa da, 90'ların ortasından bu yana .com alanları kimlerin kaydettirebileceği konusunda bir sınırlama getirilmedi.
Dünyayı Saran Ağ (World Wide Web/WWW)
düşünme becerisi (*reflectivity*)
düzanlam (*denotation*): Bir kelimenin sözlük anlamı.

düzanlamsal (*denotative*): Bir kelimenin sözlük anlamıyla ilgili olan.
edimbilim (*pragmatics*): Dilin içinde işlev gördüğü yollarla ilgilenen bir dilbilim dalı.
edimbilimsel (*pragmatic*)
enformasyonal (*informational*)
enformasyonalist (*informationalistic*)
enformasyoncu, enformasyonistik (*informationistic*)
enformasyonist, enformasyon uzmanı (*informationist*)
enformatizasyon (*informatization*): Dünyayı Saran Ağ ve başka iletişim teknolojileri gibi enformasyon teknolojilerinin, kültürel ve ekonomik engelleri asgariye indirmeleri sonucu ekonomik ve sosyal ilişkilerin dönüşüme uğraması sürecine verilen ad.
etki alanı (*domain*)
genişletilmiş gerçeklik (*augmented reality*): Gerçek dünyanın bilgisayarla üretilmiş veriyle birleştirildiği bir sistem.
gezinti asistanı (*roaming assistent*)
gönderge (*referent*): Göstergebilimde, göstergenin gönderme yaptığı "gerçek dünya"ya ait nesne ya da kavram.
göndergesel (*referential*)
gönderme (*reference*)
gösterge (*sign*)
hiper iletişim aracı (*hypermedium*)
hiper iletişim araçları, hipermedya (*hypermedia*): Metin, grafik, ses, hareketli görüntü gibi internet üzerinde iletilmesi mümkün olan her türlü çokluortamın ya da multimedyanın birbirine entegre edilmesini ifade eder.
Hiper Metin İşaret Dili (Hyper Text Markup Language/HTML): Günümüzde İnternet üzerinde veri paylaşımı için kullanılan en yaygın metin tabanlı dil.
hiperlink (*hyperlink*)
hipermedya (*hypermedia*) bkz. hiper iletişim araçları
hipermedyasal (*hypermedial*)
hipermetin, üstmetin (*hypertext*): Enformasyonu, doğrusal bir metin yeri-

ne çeşitli enformasyon parçalarına linkler ya da bağlantılar vererek düzenleyen elektronik belge.

hipermetinsel, üstmetinsel (*hypertextual*)

hiperortamlılık (*hypermediality*)

hiperroman (*hyper novel*)

hiperuzay, üstuzay (*hyperspace*): 1. Birden fazla evreni içinde barındıran dört boyutlu uzay. Fizik biliminde kuramsal bir varlık olup evrenimizin başka evrenlere "solucandelikleri"yle bağlı olduğu ve tüm evrenlerin "hiperuzay" dahilinde bulunduğu fikrine dayanır; 2. Bilimkurguda, ışık hızından daha hızlı yolculuğa ya da zaman yolculuğuna olanak tanıyacak biçimde fizik yasalarının işlemediği hayali bir uzay.

yananlam (*connotation*)

iletişim aracı (*medium*)

iletişim araçları, medya (*media*)

indirgemecilik (*Reductionism*): Tüm olguların daha basit olgularla açıklanabileceğini savunan felsefi akım.

insanötesi (*transhuman*)

insansonrası (*posthuman*)

interaksiyon (*interaction*): Karşılıklı aksiyon, eylem; etkileşim.

interaktif (*interactive*): Etkileşimli.

interaktiflik (*interactivity*): Etkileşimlilik.

İnternet Eşzamanlı Sohbet (*Internet Relay Chat*)

izlenim yönetimi (*impression management*): Goffman'ın, bireylerin toplumsal veya ekonomik güce sahip patronlarının, arkadaşlarının, öğrencilerinin vb. gözünde kabul edilebilir bir imaj yaratmak için giriştiği bilinçli ya da bilinçsiz çabalar için kullandığı bir terim.

kendilik (*self*)

kitle iletişim aracı/kitle iletişim araçları (*mass medium/mass media*)

konumlandırılmışlık (*situatedness*)

konumsallık (*positionality*): En genel anlamda kişinin bir yargıda bulunduğu ya da bir şey, kimse, fikir, kavram vb. hakkında görüşünü belirlediği bakış açısına atıfta bulunan, ama felsefe, sosyoloji, eğitbilim gibi alanlarda farklı tanımları olan bir terim.

link (*link*): HTML (HyperText Markup Language, World Wide Web'de bilgi görüntülemekte kullanılan dosya formatı) bağlantılarına verilen ad. Bunlar, site içinde sizi başka bir konuma, aynı sitede başka bir dosyaya veya bambaşka bir siteye yollayabilir. Linkler genellikle mavi ve altı çizili metinden oluşur ve üzerine geldiğinizde fare el işaretini alır.
masaüstü sanal gerçekliği (*desktop virtual reality*)
merkezdışı (*excentric*)
merkezdışılık (*excentricity*)
metadil (*meta-language*)
metin merkezciliği (*text centrism*)
metinlerarasılık (*intertextuality*): Julia Kristeva tarafından 1966'da ortaya atılan, metinlerin anlamının başka metinler tarafından şekillendirilmesini sağlayan ilişkiye verilen ad. Bir yazarın önceki bir metni ödünç alması ve dönüştürmesi için kullanılabildiği gibi bir metni okuyan bir okurun bir başka metne başvurması için de kullanılabilmektedir.
MSN (Microsoft Network'ten kısaltma): Bir bilgisayar ve modem kullanan herkesin erişebileceği, e-posta, internet erişimi vb. hizmeti sunan ağ sitesi
olay örgüsü (*plot*)
ontolojik, varlıkbilimsel (*ontological*)
ön-anlatı (*prenarrative*)
özbilinç (*self-awareness*)
özdeğişmezlik (*self-constancy*)
öz imaj (*self-image*)
PC (*Personal Computer*): Kişisel bilgisayar.
resimlerarasılık (*interpictorality*): Bir resmin kendinden önceki resimlerin kimi parçalarını içinde barındırmasını sağlayan ilişkiye verilen ad.
rom, ROM (*read only memory*): Yalnızca okunabilen bellek, geçici olmayan bellek. İşlemci tarafından okunabilir, ancak üzerine yazılamaz.
sanal gerçeklik (*virtual reality*): Bilgisayarlar tarafından yaratılan yapay bir ortamın gerçekliğini ifade etmek için kullanılan terim.
Sanal Gerçeklik Modelleme Dili (*Virtual Reality Modeling Language*/VRML)
sanallık (*virtuality*): Gerçekte var olmayan kavram, olgu ve mekânlar için kullanılır.

siber- (*cyber-*): Bilgi teknolojisi, bilgisayarlar ya da internetle ilgili olan.

sibernot (siber+astronot) (*cybernaut*)

siberuzay (*cyberspace*): Bilgisayarların ve onu kullanan insanların internet ve benzeri ağlar içinde kurduğu iletişimden doğan sanal gerçeklik ortamını anlatan mecazi bir soyutlama.

softbot (*software robot*): University of Washington tarafından geliştirilen bir yapay zekâ ajanı yazılımı.

smart ajan (*smart agent*): Smart ajanlar başka ajanlarla bir arayüz içinde yapay bir zekâ sistemi oluşturan yeni bir yazılım ajanı türüdür. Smart, "System for Managing Agents in Real Time"ın (Ajanları Gerçek Zaman İçinde Yönetme Sistemi) kısaltmasıdır.

sonuç çıkarma motoru (*inference engine*)

sözdizimsel (*syntactic*)

sözel (*verbal*)

sözlü kültür (*orality*)

sözlü (*oral*)

süpersicim (*superstring*): Süpersicim kuramı, doğanın tüm parçacıklarını ve temel güçlerini, bunların minicik süper simetrik sicimlerin titreşimi olduğunu varsayan bir model yaratarak tek bir kuramda toplama girişimidir.

sürem (*continuum*)

tarayıcı, web tarayıcı (*browser, web browser*): İnternet üzerinde gezinmeyi, belgelerin transfer edilerek görüntülenmelerini sağlayan yazılımlara verilen ad (Internet Explorer, Netscape Communicator, Firefox gibi).

tarihsonrası (*posthistorical*)

tekortamlılık (*monomediality*)

teleçalışma (*tele-working/telecommuting*): İşçiler, kendi hesabına çalışanlar, ev işçileri tarafından, tamamı ya da önemli bir bölümü müşteriden, işverenden, geleneksel işyerinden uzakta bir mekânda yapılan, yeni bilgi teknolojileri ve telekomünikasyonun etkin biçimde kullanıldığı çalışma şekli.

televarlık (*telepresence*): Bir kişinin "orada olmadan orada görünmesini" ya da bulunduğu gerçek yerden farklı bir yerde görünmesini sağlayan bir dizi teknolojiyi ifade eder.

töz (*substance*)
yananlamsal (*connotative*)
yapısöküm, kurgusöküm, yapıbozum, (*deconstruction*): Jacques Derrida tarafından üretilmiş olan felsefi bir enstrüman: incelenen ya da analiz edilen bir metni çeşitli yöntemlerle bambaşka bir forma dönüştürmek, anlamı –yok etmeden– bozunmaya uğratmak ve yeni çıkarımlara ulaşmak anlamına gelir.
yeniden-bağlamlandırma (*recontextualizing*)
yeniden-dolayım, yeniden-dolayımlama (*remediation*)
yorumbilgisi (*hermeneutics*)

Dizin



"Bu kitap bir büyüden doğmuştur. Siberuzayda neredeyse on yıl süren bir yolculuğun kayda geçirilmesidir. Yolculuğumun başlangıcı, 1990'ların başında Dünyayı Saran Ağ'ın (www) ve sanal gerçekliğin ortaya çıkışına rast geldi..." Jos de Mul, kitabına bu sözlerle başlıyor ve yeryüzünde her gün milyonlarca insanın "içinde" dolaştığı İnternet'i bir filozofun derin bakışıyla ve tazeliğini hiç kaybetmeyen çocuksu bir merakla inceliyor, bizleri de kendisiyle birlikte tarihsonrası zamanın coğrafyasonrası bir gezgini olmaya davet ediyor... İnsangillerin 5 milyon yıl önce ortaya çıkışı, insanın zaman ile uzay içindeki maceralı yolculuğunun başlangıcıydı. Elinizdeki kitap, bu büyüleyici yolculuğun yeni aşamasını, siberuzayın araştırılmasını ele alıyor. İnternet gibi küresel bilgisayar ağlarının gelişmesiyle, yeni bir insani deneyim alanı açıldı. İnsanoğlu bu yeni alana daldıkça, günlük hayatın siberuzay tarafından sömürgeleştirilmesi gibi tersine bir süreç de başladı. *Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*, siberuzayın keşfinin dünyamızı nasıl değiştirdiğini gösteriyor ve bunun biyolojik ve kültürel kimliğimizde yaratacağı sonuçları araştırıyor. İnsan ile bilgisayarın sürüp girmekte olan bütünleşmesi üstün bir Siborg'la mı sonuçlanacak, yoksa insanlık akılsız bir Homo zapiens olarak mı sona erecek? Yazar bu soruları felsefi bir konumdan ele alıyor. Gelecek onyıllarda gündemin başına oturacak olan bir süreci nüanslarıyla ve derinlemesine analiz ediyor. De Mul'a göre dijital devrim kültürümüzü tepeden tırnağa değiştirecek, biyolojik evrime teknolojik evrim eşlik edecek ve sanat, politika, gibi alanlarıyla insanlık tümden değişime uğrayacak. Yazar, edebiyatın ve görsel sanatların bir süredir bu sürecin köklerini beslediğini de gösteriyor. Jos de Mul Rotterdam'daki Erasmus Üniversitesi felsefi antropoloji kürsüsünde profesör. Yayınları arasında *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy* (1999) ve *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermenutics of Life* (2004) var. *Cyberspace Odyssey*'nin (*Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*) Flamanca baskısı 2003'te yılın en iyi felsefi kitabı olarak Sokrates Ödülü'nü aldı.

Doğa ve Bilim Dizisi



Kitap YAYINEVİ

ISBN 978-975-6051-89-4





25,-YTL